FORBIDDEN SIREN 2 · MOTO GP 06 · SYPHON FILTER



Nº 43 · Julio-Agosto 2006 · www.elcorteingles.es

LOS MEJORES JUEGOS EN TODAS LAS CONSOLAS

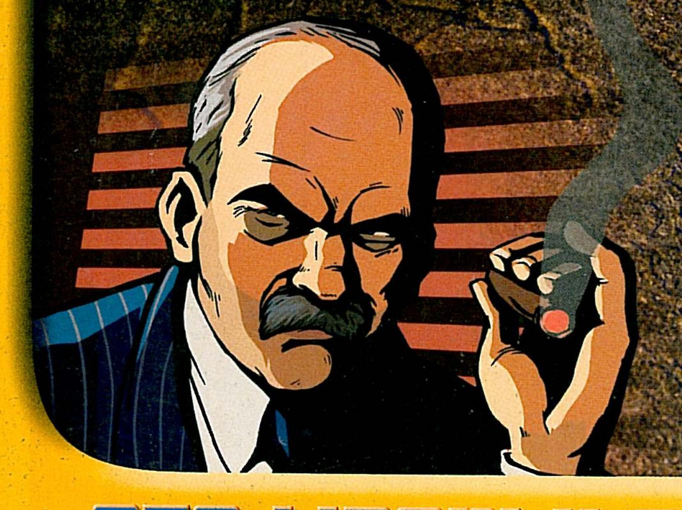
CARS
AHÍ VA ESE BÓLIDO



NEW SUPER MARIO BROS
NUEVO GIRO DE TUERCA

FORMULA ONE 2006
GANA PUNTOS POR CORRER

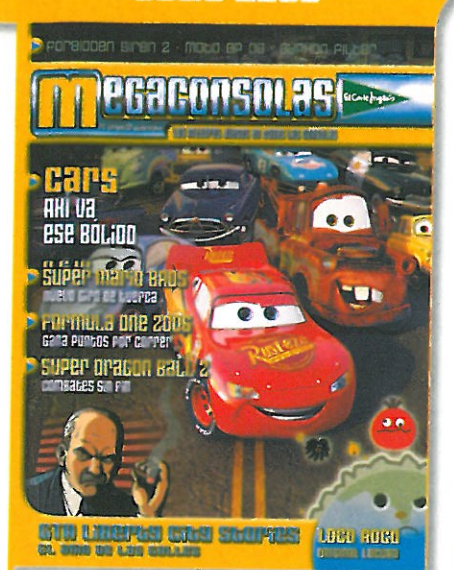
SUPER DRAGON BALL 2
COMBATES SIN FIN



GTA LIBERTY CITY STORIES
EL AMO DE LAS CALLES

LOCO ROCO
ORIGINAL LOCURA

JULIO 2006



STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Gabriel Carmona, Jotacé
Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez
Maquetación:
Daniel Blázquez
Colaboradores:
Chema Antón, David Sanz, Galibo, Hal

Producción:
Jacobo Rufete, José Ángel Bermejo
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Blázquez Bros
Imprime:
Avenida Gráfica
Depósito Legal:
M-43083-2002



Cars — 10
MULTI



Expulsando colorido por el tubo de escape y el ritmo puesto sobre el acelerador nos llega el videojuego basado en la peli de Pixar.

Formula One — 12
PS2

Aférrate a volante y gana puntos corriendo a toda pastilla, en la nueva edición vas a "volar" como Fernando Alonso.

GTA Liberty City Stories — 16
PS2

Las malas calles que recorrimos en PSP se trasladan a PS2 en una conversión estupenda para jugarla con el Dual Shock.

Super Dragon Ball Z — 20
PS2

La popular saga de lucha muda de piel con un arcade 3D de campeonato, numerosos extras y nuevos personajes.



Loco Roco — 24
PSP



Frescura y originalidad se desborda en este plataformas sui generis de rabiosa jugabilidad para la portátil de Sony.

New Super Mario Bros. — 38
NDS



Por Mario no pasan los años, y ya puede ser en la plataforma que sea que el fontanero da la talla. Y en la DS está que se sale.

Moto Gp 2006 — 50
XBOX 360

Si en el mundo jugón sobre dos ruedas existe una referencia, ésa es este simulador que permite partidas online hasta 16 jugadores.



Índice ...
... POR JUEGOS

Battlefield Modern Combat /52 Big Brain Academy/40 Electroplankton/44 Forbidden Siren 2/14 GTA Liberty City Stories/16 Metal Slug 5/22 Ninety-Nine Nights/8 Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto/26 PQ: Practical Inlligence Quotient/36 Pro Evolution Soccer 2006/6 Sensible Soccer/18 Super Princess Peach/46 Syphon Filter: Dark Mirror/28 Talkman/34 Tao's Adventure/42 Tomb Raider:Legend/30 World Tour Soccer 2/36 X-Men: El videojuego oficial/48

La llave virtual

Estamos con las maletas en la puerta de la redacción. La brisa de las vacaciones ya nos llega. ¡Por fin! Durante un par de meses Megaconsolas se va a la playa, a la montaña, a la playa y a la montaña, o se queda simplemente de "Rodríguez", que alguno de nosotros deberá consolarse tan solo con el aire acondicionado. Lo que seguro estaremos todos es bien acompañado de estupendos juegos como los que analizamos en este número. Es hora de entrar de lleno en el software comestible, en el juego en movimiento, en la acción pura y dura. Aunque la actividad cerebral se va a llevar y mucho, a pesar de estar relajados y alejados de exámenes y parecidas componendas, gracias a «Brain Training» para DS y a su continuación, «Big Brain Academy». Claro que si quieres algo vistoso y original «LocoRoco» es un plataformas sorprendente en PSP, estupenda música incluido. Para mejores sonidos, casi celestiales, los que puedes conseguir en un juego ex profeso para ello: «Electroplankton». Pero si tienes que expresarte con palabras, «Talkman» hasta te puede sacar de un apuro a la sombra de la Torre Eiffel, que por algo es "traductor". ¿Pero no estábamos jugando? Of course, de hecho no hay que perder rueda, porque la de Alonso y compañía en la última edición de «Formula One» viene que se sale de la pista, tanto como las dos de «Moto GP». Y como estamos en verano, cóctel "pelijuguetero" con «Los piratas del Caribe y los «Cars» de Pixar tampoco está mal. Ah, que no te quieres olvidar de los clásicos, pues renovado viene por enésima vez el fontanero de Nintendo en «New Super Mario Bros.» que hasta le ha dado permiso a Peach para que se lo monte a lo grande como protagonista en «Super Princess Peach». Todo muy colorido y rosa. Porque como dijo aquél, la vida puede ser maravillosa... y con videojuegos más.

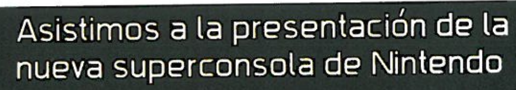
J.M. Fillol





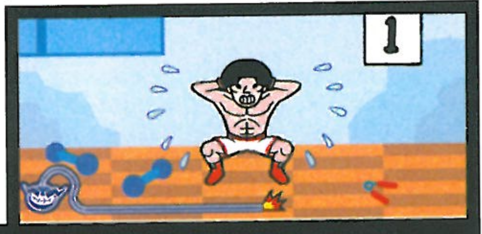
Asistimos a la presentación de la nueva superconsola de Nintendo

PRESENTACIÓN DE WII





Tras acaparar la atención de los medios internacionales durante la E3, Nintendo España se trajo la revolucionaria consola en la maleta para enseñarla oficialmente en nuestro país. La presentación consistió en un evento muy animado donde no solo fuimos testigos de sus revolucionarias prestaciones, sino que hasta pudimos jugar con las primeras demos y todo. Hemos de decir que quedamos más que impresionados con lo que vimos. Periodistas de todos los medios disfrutaban como chiquillos abatiendo patos a tiro de mando a distancia, pegando batazos de béisbol, jugando al tenis, dirigiendo orquestas y en general pasándoselo en grande. En serio, debió ser la barra libre más desértica que hemos visto en una presentación de estas características, porque las demostraciones acaparaban la atención. A nosotros nos impactó particularmente una nueva versión de «Mario Ware», con minijuegos divertidísimos que daban usos de lo más variado al dichoso mando. Por desgracia, los juegos más "serios" no estaban disponibles, los que utilizarán la famosa combinación del "nunchaku", pero Nintendo ha prometido presentárnoslos en un futuro próximo. A modo de adelanto, pudimos ver los diversos prototipos de combinación del mando a distancia, incluyendo un mando clásico y otro con forma de pistola donde el mando se encajaba dentro del cañón, que nos dejó con los ojos cuadrados. Total, que todo el mundo encantado y con ganas de ver más juegos. Un exitazo.



GANADORES

•Megaconcurso Animal Crossing (abril)

3 ganadores de una consola Nintedo DS + juego Animal Crossing y 5 ganadores de un juego de Animal Crossing.

Ganadores del pack:
1- Sara Rodríguez / Sabadell (Barcelona)
2- Rafael Checa / Valencia
3- Félix Ulloa / Barcelona

Ganadores del juego:
1- Mauricio Picazo / Murcia
2- Ángel Luis García / Barcelona
3- Iván Cortés / Barcelona
4- Mª Jesús Rojo / Valencia
5- Fernando Gil / Alcalá de Henares (Madrid)

•Megaconcurso Driver Parallel Lines (mayo)

10 ganadores de un videojuego de "Driver Parallel Lines" para PS2:
1- Manuel Pérez / Barcelona
2- Antonio Caño / Tomares (Sevilla)
3- Juan Francisco Oliveira / Badajoz
4- Ramón Poveda / Elda (Alicante)
5- Miguel Ángel Ayuste / Albacete
6- Mario Ortiz / Cádiz
7- Borja Parrón / Sevilla
8- Alejandro Nieto / Madrid
9- Clara Fernández / Zaragoza
10- Pedro Vera / Madrid



El ocio que más vende

EL VIDEOJUEGO SACA MÚSCULO

Parece que las cifras hablan claro de lo que el negocio de los videojuegos está suponiendo en nuestro país. El crecimiento de un 16% del consumo respecto al año anterior, ha colocado el gasto en videojuegos durante el año 2005 en nada menos que 863 millones de euros, superando los ingresos de otras áreas de la industria audiovisual como el cine, la música grabada o el vídeo. El otro gran dato que se desprende del Anuario 2005 de ADeSe es el cada vez mayor compromiso de las compañías con el código PEGI de autorregulación que ya lleva más de 4500 títulos catalogados desde que se implantó allá por el año 2003. Lo cierto es que este código de autorregulación está siendo bien llevado como demuestra que en torno al 50% de los casi 2000 títulos que se comercializaron en España durante 2005, se calificasen para todos los públicos y hasta un 4% como recomendados sólo para mayores de 18.



Robo al estilo Tarantino

RESERVOIR DOGS

Para principios del próximo mes de septiembre está planeado el lanzamiento de un juego basado en la película del genial Tarantino, «Reservoir Dogs». A lo largo del título tendremos que colocarnos en la piel de cada uno de los personajes que protagonizan el robo a un almacén de joyas y concretar muchas de las escenas de la película en orden no cronológico mezclando las diez misiones a pie y las seis misiones de conducción en que se divide el juego. Pero lo realmente importante en el título es el nivel de psicopatía o profesionalidad que el sistema de calificación moral del juego decide en función de nuestras acciones. Para esto se tendrá muy en cuenta el comportamiento del jugador, el respeto a la vida de los demás, el buen o mal uso del sistema de amenazas, etcétera. La fantástica banda sonora de la película se incluye íntegramente en el juego. Así como algunas escenas cinemáticas recreadas con fidelidad con el motor gráfico propio del título.

Microsoft publica los mejores juegos de Xbox Live Arcade

APUESTA POR XBOX LIVE



Con el firme empeño de seguir dando importancia a Xbox Live por encima a veces de crear títulos que realmente hagan que el sistema de juego online merezca la pena, la gente de Microsoft tiene en mente un par de acciones más que acapararán la atención de muchos usuarios "desenchufados" por el momento. La primera de ellas es publicar una recopilación de los mejores juegos que se han ido colgando en Xbox Live Arcade y que sólo son accesibles con la cuenta Gold de Xbox Live. Juegos como «Geometry Wars», «Bejeweled 2 Deluxe», «Wik: Fable of Souls» y muchos más completarán una lista de éxitos que cualquiera podrá adquirir empaquetados en un DVD que además proporcionará acceso gratuito como Gold durante un mes al servicio Xbox Live. La otra acción de Microsoft es mucho más común, pero puede ser definitiva por lo que se ha visto hasta el momento del título, y es la publicación de la demo del juego «Prey» que tanto sorprendió al mundo en el pasado E3, antes de la salida del juego a mediados de este julio.

TOP TEN VENTAS



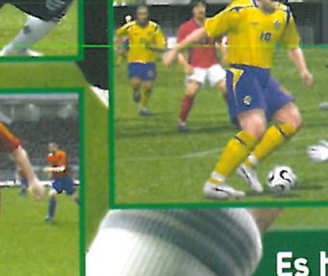


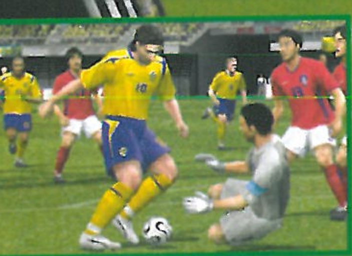
1. **Tourist Trophy** PS2
2. **PES 5** PS2
3. **Animal Crossing** NDS
4. **Nintendogs Dalmata** NDS
5. **SingStar Rocks!** PS2
6. **FIFA Street 2** PS2
7. **Brain Training** NDS
8. **PES 5** PSP
9. **X-Men: El videojuego oficial** PS2
10. **Dragon Ball Z Shin Budokai** PSP

PRO EVOLUTION SOCCER 6

¿Quién ha dicho que el mundial se acabó contra Francia?
Los aficionados al fútbol que lloraron frente a la selección de Zidane ya pueden ir enjugando sus lágrimas. Konami está preparando lo que pretende que sea la experiencia futbolística virtual definitiva, nada menos que con la sexta entrega del simulador más aclamado de los videojuegos. «Pro Evolution Soccer 6», en la primera versión que hemos probado, consigue mejorar en multitud de puntos la ya excelente versión del año pasado. Visualmente mínimos cambios porque poco más pueden dar de sí los veteranos circuitos de Playstation 2, pero lo importante sigue ahí: una física del balón sin rival, animaciones muy realistas y perfectamente encadenadas, además de unas caras mejoradas y más parecidas a las reales. También tiene puntos flacos, como poco movimiento en las gradas y una textura del césped calcada a la de la entrega anterior. El control permanece como una oda a la jugabilidad, añadiendo nuevos movimientos y reacciones para manejar no sólo a un jugador sino a todo el equipo. En los colectivos, el saque rápido de falta es bastante llamativo, y para jugadas individuales podemos hacer el tan de moda ahora "pase de espaldas", entre unos cuantos más que previsiblemente aumentarán en la versión definitiva.
Este «PES» será el último para la actual generación de consolas (en realidad, sólo para Playstation 2 por ahora), y el primero en dar el salto a la siguiente en una versión especial para Xbox 360, de la que todavía se encuentra en un estado preliminar. La primera impresión no puede ser más positiva, ya que aún con los fallos propios de una versión preview su toque de balón sigue siendo exquisito.











La imagen de un nuevo comienzo

Será una casualidad, pero el jugador elegido para poner cara al «PES 6» en España ha sido Cesc Fábregas, la joven revelación en el pasado mundial de Alemania . Este título está anunciado como el fin de una era, ya que su creador, Seabass Takatsuka, pretende implementar en los sistemas más potentes auténticas innovaciones jugables, como la posibilidad de partidos online con 22 jugadores, comentarios en tiempo real y muchas más aplicaciones que antes cabían sólo en la imaginación. Tendremos que esperar a finales de año para saber a qué se refiere...

Es hora de pasar a las manos

Los hay con más licencias, los hay con comentaristas más experimentados, pero ninguno se acerca a Pro en el tema de retratar el fútbol. La profundidad y riqueza del control de la que hace gala es algo inédito en simuladores deportivos, y suele servir de referente a sus rivales. Los puntos flojos, eso sí, siguen siendo asuntos a tratar, como la "estupidez artificial" en algunas situaciones (¿dónde va ese portero?). Los juegos de fútbol se pueden diferenciar en dos clases, los que premian el ataque y los que premian la defensa. PES, como en la realidad, está más enfocado a contraataques defensivos, y la emoción está siempre servida.

Compañía: Konami Género: Deporte Lanzamiento: Otoño Cibercontacto: www.konami-europe.com Plataformas: PS2, PSP, Xbox 360 y Nintendo DS +3 años

NINETY-NINE NIGHTS

Xbox 360 se prepara para recibir por fin un RPG de desarrollo exclusivo, de la mano del admirado Tetsuya Mizuguchi.

Microsoft es conocedor de las dificultades de penetrar con un producto puramente norteamericano en un mercado tan exigente y nacionalista como el japonés. Pero reza el dicho que "si no puedes con tu enemigo, únete a él". Si extendemos esta máxima al terreno del videojuego, se traduce en una maniobra de la compañía de Redmon para crear juegos exclusivos para Xbox 360 al gusto del usuario nipón.

«Ninety-Nine Nights» –que ante la dificultad de escribirlo y pronunciarlo se le conoce como N3- es un juego de rol creado por las privilegiadas mentes de SanYon Lee y Tetsuya Mizguchi, padre de «Sega Rally» o «Lumines», entre otros. «N3» es uno de esos títulos capaz de transmitir sensaciones, meternos en la piel del héroe y perder la conciencia de qué es lo que está bien o mal, cuestionarnos todas nuestras decisiones.

Orcos y humanos se enfrentar en una batalla masiva, pudiendo elegir personajes de ambos bandos. Son las almas de los enemigos que vayamos derrotando las que nos darán más y más poder. Si somos capaces de ejecutar golpes complejos iremos completando un medidor que en su punto máximo es capaz de generar un ataque absolutamente devastador, haciendo saltar por los aires a los cientos de enemigos que aparecen simultáneamente en pantalla. En una primera toma de contacto la adrenalina se nos ha subido a límites insospechados y ya podemos dar fe que será altamente adictivo.

Con un apartado gráfico sobrecogedor y un acabado muy armónico, promete una jugabilidad muy ajustada, muchas horas de juego, y ese acabado único que el maestro Mizuguchi sabe darle a todas sus obras. Sin fecha de lanzamiento definitiva en Europa, puede que lo veamos en septiembre por estos lares.

Un prota con caché

Inphyy es la principal protagonista del juego. Su estética mezcla el aspecto angelical de su rostro y las alas que lleva a la espalda con una armadura completamente ceñida que determina su carácter guerrero. Como podéis ver en las imágenes, el acabado visual es sobrecogedor. Por un lado, el aspecto masivo de las batallas gracias a toda la potencia gráfica de la que es capaz Xbox 360, y por otro, la ambientación de los escenarios y las precisas pinceladas que llegan a los detalles más pequeños. Una obra de arte.





Música de calidad

Mizuguchi-san es un auténtico melómano, lo hemos podido comprobar claramente en todos sus juegos, incluso pronto llegará una revisión de «Lumines» a través de Xbox Live. «N3» cuenta con un espléndido apartado sonoro, puramente épico y con ese corte cinematográfico de las luchas cuerpo a cuerpo entre cientos de enemigos por cada bando. Sin embargo, la secuencia de introducción del juego es obra de BoA, una cantante pop muy conocida en Corea. Una muestra más del empeño de crear un producto al gusto del consumidor asiático, pero que no deja de ser igualmente atractivo para usuarios de todo el mundo.

Compañía: Microsoft **Género:** Acción **Lanzamiento:** Otoño **Cibercontacto:** www.n3-game.jp
Plataformas: Xbox 360 **+ 16 años**



MotoGP'06
CAMBIA DE ÁNGULO
ign.com
BEST OF E3
2006
WINNER
TAMBIÉN DISPONIBLE PACK
CONSOLA XBOX 360 + MotoGP'06
XBOX 360
MotoGP'06
Game and Software ©2006 THQ Inc. MotoGP™ '06 and ©2006 Dorna Sports, S.L. MotoGP and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. Developed by Climax Racing. Climax Racing and its logo are trademarks and/or registered trademarks of Climax Racing Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360 and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.
WWW.MOTOGPTHEGAME.COM
3+
CLIMAX
THQ
XBOX LIVE
Jump in.
XBOX 360

CARS

Marchando una de autos locos para animar el cotarro veraniego. Circuitos de cine y coches simpaticones en la luminosa versión de la peli del verano.

Aunque, más que locos, looney, que por algo tienen la impronta de Pixar, fábrica de sueños por antonomasia que, como no podía ser de otra forma, cuida al más mínimo detalle sus productos (cosa que no siempre ocurre con otros productos "serie B" de Disney, todo hay que decirlo). Además, el acontecimiento es de campanillas, ya que la dirección la asume el gurú John Lasseter y ya había pasado demasiado tiempo desde «Los increíbles», cuya versión ludópata, por cierto, tampoco fue tan superpoderosa como era de esperar. Así, la cosa arranca cuando el bravo Rayo McQueen, rookie del año en la Nascar, se pierde por algún ramal de la M-30 (bueno, la ruta 66) y va a parar a un ignoto pueblucho de la América Profunda, donde conocerá a cacharros tan locos como Sally, un Porsche 911 reluciente, Mater, una grúo oxidada, o Doc Hudson, un misterioso Hudson Hornet del 51. Con todos estos personajes y localizaciones tenemos una fetén tajada de acción y aventuras que, además de desvelarnos unos días antes cerca de tres cuartos de hora de metraje original, nos teletransporta a un total de treinta carreras (en el mejor de los casos) gozosamente elásticas y electrizantes.

Ancha es la carretera

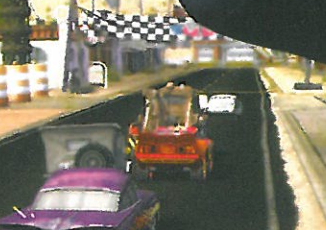
Pero no solo de apretar el acelerador se trata. También podremos explorar los enormes escenarios del juego original, principalmente la ciudad de Radiator Springs y el resto de Ornament Valley, territorio

Pistas a tutiplén

Como no podía ser menos, «Cars» sigue la política multiplataformera de cualquier versión peliculera de campanillas. Exceptuando la Xbox360 (bueno, y la N-Gage), no falta ni una, incluyendo PSP y GBA. Y cada una con sus características, claro. Por ejemplo, en territorio GameCube los gráficos y FX se muestran más relucientes y limpitos, mientras que en Xbox el modo multijugador está más pulido. En cuanto a portátiles, la DS permite interactuar más y mejor gracias a la conexión WiFi, así como pilotar a Chick Hicks, el antiguo competidor de McQueen. Para la PSP el número de carreras será de quince, aunque personajes como DJ, Wingo, Boost y Snot Road le dan un acelerón al UMD. A cada cual lo suyo.

Valoración

Gráficos	■■■■■■□
Jugabilidad	■■■■□□□
Sonido/FX	■■■■■■□
Originalidad	■■■■■□□



Fetén parrilla

Otra de las grandes ideas del juego es la inclusión de todo el reparto motor de la peli, más algunos cochecillos especialmente fabricados para la ocasión. Desde luego, el prota absoluto es McQueen, rápido y carismático como el que más. Pero ojo también al bueno de Mater, dispuesto a echarnos una mano o una bujía; la bella Sally, lista como el hambre; Doc Hudson, enorme arreglatodo desde su "clínica del motor"; Ramone, experto en pre-tuning de camuflaje; la zalamera Flo; el patriota jeep Sarge; la orgánica y hippiosa furgoneta Fillmore; el malote y gruñón Chick Hicks o el competitivo Strip Weathers. Menuda parrilla. Y ojo a los otros cinco ocultos.



Ficha Técnica

Compañía
THQ

Género
Aventura

Lanzamiento
Julio

Dirigido a ...
+ 3 años

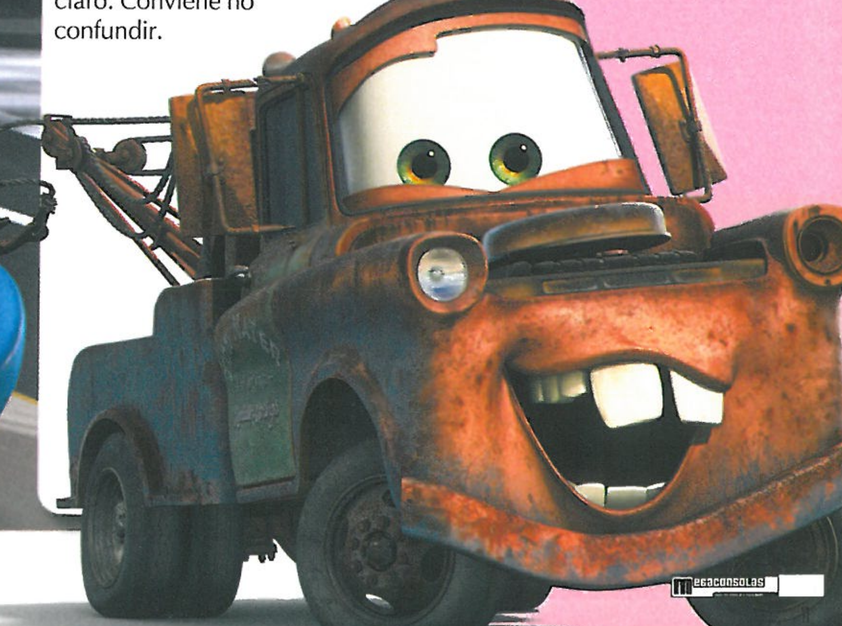
Cibercontacto
www.cars.com

comanche cuajado de minijuegos, gadgets y objetos de coleccionismo más preciados que los de la guantera del primer hispano-suizo. Aunque la libertad de acción se importante, la linealidad dictada por el argumento de la peli se impone, escollo que no es un bache casi en ningún caso. Asfaltado de primera el que luce el juego, vaya.

Uno de los aspectos destacados es el cartoon control, que nos permite brincar y hacer cabriolas sobre una rueda, como si de un bailarín de claqué se tratase. Que por algo estos «Cars» tienen gasolina antropomórfica. Ya en la pista Nascar, la seriedad se impone con los habituales mandos de un juego de conducción puro y duro, aunque con alguna sorpresita "turbo". Quizá un punto discutido sea la alternancia de primera y tercera persona en según qué fases de la aventura, lo que resta cierta fluidez a la historia y a la expresividad de los personajes. Aunque tampoco dificulta el sensacional trabajo visual, brillante y colorido y que, realmente, consigue la impresión de estar viendo "talmente" la peli de marras. También hay que ponerle un sobresaliente al trabajito sonoro, donde el juego se beneficia de la entente Rainbow-Pixar, que garantiza el casting completo de voces (aunque algunas como la de su majestad Paul Newman se rebañan directamente del filme, que el hombre ya está "viejuno") y todos los ruidos de motor o chirridos neumáticos. En fin, un juego a la altura del proyecto, que no de la peli, claro. Conviene no confundir.

Guía de juego

Un buen consejo para no acabar con las ruedas peor que un coche de autoescuela el primer día de clase: no te fíes de las cafeteras. Sobre todo, en pleno y polvoriento campo a través (las carreteras de la América profunda pueden ser muy duras, forastero). En plena carrera por estos parajes, los modelos más cascados y desguazados pueden tener ventaja: además de lo curtidos que estén (la veteranía es un grado), tendrán un montón de piezas y morralla llena de óxido para que nuestra vida no sea un camino de rosas. Aparte, es recomendable tomar carrerilla y brincar cuanto más largo, mejor. Tendremos puntos extra si nuestros saltos y pericia al volante son de campeonato (además, disfrutaremos de los guiños y gracietas de nuestros héroes). Y ojo con los obstáculos, desde ruedas columpiándose a alambres de espinos, pasando por manchas de aceite y demás guarrerías. Hay que andarse con mil ojos on the road. En circuitos Nascar, la cosa se normaliza algo más, aunque la mala baba de los rivales es mucho más venenosa que la de los "paletos", nobles de corazón. Así que a acelerar con el turbo entre los dientes. Que por algo somos el rayo, ¿no?



PS2

FORMULA ONE

Antes de que Alonso se cuelgue su segunda laureada, atiende a los consejos que te chiva para triunfar en la entrega más realista, humana y online de la saga de Studio Liverpool

¿Que ya te han ensartado más puntos en el carnet que a un muletilla en una plaza de toros de segunda regional? Claro, si es que vas como loco, Fitipaldi. Para aplacar los ánimos automovilistas, nada mejor que pasarse un día (o un mes enterito) en las carreras gracias a la nueva entrega de la saga-fuga de Sony. Desde luego, y máxime con la portada que gasta, podría pensarse que la línea continuista es la que se impone. Y sí pero no. Porque, junto con las consabidas licencias de toditos los bólidos, corredores y los 18 circuitos de la "temporada regular", detectamos algunas jugosas novedades en esta edición. Novedades y mejoras respecto a la anterior, sobre todo en lo concerniente a la simulación pura y dura, ya que el esfuerzo realizado para que el comportamiento del piloto sea lo más "humano" posible es considerable. Esto es, que básicamente no se conviertan en unas máquinas de correr, sino que podamos jugar con sus errores de cálculo, sus adelantamientos brutales y a lo loco, de sus errores no forzados o hasta de sus cabreos y faenitas al volante. Todos, menos Alonso, claro, que es prácticamente perfecto al menos en carrera. Por otro lado, el juego cuenta con un trabajo de documentación y fidelidad completísimo por parte de Studio Liverpool, que también incluye patrocinadores al dedillo y hasta la nueva normativa del mundial, con esas reglas de Knockout Qualifying que le imprimen



Dos corren juntas

▸ Quizá la innovación más celebrada y necesaria de esta entrega sea la que afecta a la posibilidad de jugar online con la PS2 y la PSP juntitas. Esto es, poder competir en ambas plataformas simultáneamente en el mismo circuito. La cosa adquiere hechuras de prodigio con el modo Campeonato, con sus 18 carreras totalmente multijugadoras, con 16 jugadores a la vez. En fin, un show de bigotes para meter la sexta marcha.

Valoración

Apartado	Puntuación
Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6

A FONDO A FONDO

2006



Ficha Técnica

Compañía
Sony
Género
Conducción
Lanzamiento
Julio
Dirigido a ...
+ 3 años
Cibercontacto
www.playstation-f1.com

más emoción y come-come a las pruebas clasificatorias.

Estupendas innovaciones

Otras innovaciones majas para entrar en boxes con garantías: un modo carrera con un nuevo testeador para los dos pilotos oficiales de cada escudería que amplía el ala oeste del juego, un "tips&learn center" que resulta ser un utilísimo tutorial para novatillos (y no tanto, ya que también los más curtidos pueden encontrar detalles técnicos sobre cómo modificar, gestionar y optimizar su cochazo) y, como postre, unos comentarios de audio que nos detallarán cada bache y cada repecho de la pista. En fin, toda una "summa" automovilística la que rodea este juego, en verdad un acelerón con respecto a sus anteriores entregas.
Está clarinete: no todo se reduce a un motor gráfico más potente que una sangría de garrafón chiringuitera. El trabajito fino se nota desde los menús, sin fárrago ni jardinería torpona. Alto y claro, igual que los nuevos motores V8 "de carne y hueso". Evidentemente, la suavidad y el manejo fetén están garantizados, pero, si nos tiran más los "despachos", también disfrutaremos de un modo Trayectoria llamado "ingeniero jefe" donde seremos los magnates de nuestra escudería, tomando decisiones estratégicas para que nuestros bólidos no acaben como los de Pierre Nodoyuna. Si le añadimos extras desbloqueables como modelos clásicos de la época de Fangio, ya tenemos montado el mayor espectáculo del mundo sobre cuatro ruedas. Tiembla, Fernando.

Guía de juego



Pocas novedades en cuanto a manejabilidad tiene esta entrega: con un tablero de mandos y controles plenamente asentado, lo único que cabía limar era la buena conexión con la cruceta de PSP, algo clave para el buen "rular" de ambas consolas. Un dato importante es la naturaleza conciliadora de este título, ya que su motor gráfico "generoso" permite que tanto expertos como noveles se sientan como en el sofá de su casa al volante. Está claro que hasta en eso el «F1 06» supone un punto y aparte en la franquicia. Aparte, en esta entrega también tendremos esa entrañable "línea óptima de carrera" que nos permite contemplar la mejor trazada de cada circuito, con diferentes colores para indicar la frenada, la aceleración y cómo abordar las curvas, uno de nuestros caballos de batalla preferidos. También hay que recordar el capítulo de los daños, más realistas y acabados, para que podamos tener una pista real de cómo está nuestro bólido y no nos deje más colgado en plena recta que el de Raikkonen, pobrecico. Hablando de IA y mala idea, no conviene perder de vista el "pressing" a lo «Evolution GT» con el que podremos meter nerviosismo y "regomeyo" al contrario pegándonos a su culo o, directamente, bacilándole cual chuleta del Bronx. Una táctica muy aconsejable para ir conociendo la debilidad de los rivales en la edición más "real" y "humana" que se recuerda de la saga de Sony.

Alonso, eres el más grande

▸ One more time, el campeón asturiano vuelve a ser la auténtica estrella de este juego. Y no solo por poner su cara bonita, sino porque aporta toda su experiencia al volante asesorando al equipo de desarrollo del juego y, lo que es más importante, prestando su voz y sus consejos para que sepas dónde acelerar, dónde pisar el freno y cómo tomar cada curva para que ni Schumacher se nos suba a las barbas. Además, para que no falte "de ná", en los comentarios tendremos a los estupendos Antonio Lobato y Gonzalo Serrano. De lujo.



PS2

FORBIDDEN SIREN 2

Ahora que hasta el "Fríker" Jiménez ese parece haberlo descubierto (y eso que el invento es del siglo pasado), el "nuevo terror oriental" suma y sigue a base de escalofríos finos cortaditos como sushi. En territorio jugón, dos se llevaban la palma últimamente: «Project Zero» y este «Forbidden Siren», que ahora regresa con más fuerza y "regomeyo" que nunca. "Esto es un diamante en bruto", pensamos más de uno cuando vimos en acción este survival horror sofisticado y lleno de efectos elegantes. Pues bien, la joya se ha pulido bastante, sobre todo con una elaboración argumental prodigiosa, que nos presenta a una docena de personajes bien diferenciados y atrapados en los horrores de la Isla de las Sombras de Yamajima. Lo bueno del asunto es que los doce estarán en todo momento controlados por nuestro ojo que todo lo ve, merced a una alteración cronológica bien detalladita en un mapa temporal que clava todos los niveles en un tablón de anuncios y terrores. Si a esto le añadimos un uso de la primera persona, aunque opcional, mucho mejor perfilado, la sensación de meternos hasta el tuétano en los horrores de la pandilla será como poner los pelos como escarpias. Naturalmente, este feeling se ve acrecentado con esas secuencias de vídeo en impactantes tonos oscuros y sepias (por no hablar del pavoroso aspecto de las animaciones faciales hiperrealistas), esa nubosidad tormentosa altamente chunga y, en fin, ese pitido sirenero que nos sigue poniendo los nervios cual uñas en la pizarra, que es de lo que se trata. En definitiva, un estupendo trabajo de renovación (aunque aspectos como el manejo o el sistema de ataque sigue igual de sencillo), con dificultad más ajustadita y enorme imaginación. Está visto, a pasar insomnio en verano. Encima del calor...

Lento pero seguro

Otro de los aspectos mejor cuidados del juego ha sido la poda de tanto submenú de la primera entrega, lo cual ralentizaba de manera incomodísima la acción (porque no es lo mismo el terror lento pero seguro que el llenito de baches). Así, las acciones estilo recargar armas, ordenar o gritar siguen realizándose gracias a estos nuevos submenús, mientras que para seleccionar los objetos con que nos encontraremos, utilizaremos el botón ad hoc que aparezca en la pantalla. En fin, una fluidez horripilante que allana el terreno para sufrir a base de bien.

Valoración

Apartado	Puntuación
Gráficos	6/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	4/6

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Survival Horror

Lanzamiento
Julio

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.forbiddensiren2.com



PlayStation 2
HAY COSAS QUE TUS OJOS
NO QUERRÁN VER.
Una isla abandonada cubierta de niebla. Una sirena de fondo. Y un mar coloreado de un tono rojo siniestro. Los diablos asesinos han notado tu presencia y tú, para descubrir los misterios de esta oscura isla, tendrás que recurrir al Sight-jacking, una habilidad que te permitirá ver a través de los ojos de tus enemigos. Así que mientras los demonios te persiguen tendrás dos opciones: contemplar el horror de tu propia muerte o enfrentarte a ellos para acabar con la pesadilla. Tú decides.
FORBIDDEN SIREN 2
forbiddensiren2.com
5 julio 2006
18+
www.pegi.info
PlayStation 2
FORBIDDEN SIREN 2
18+
Forbidden Siren™ 2 © 2006. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Forbidden Siren is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

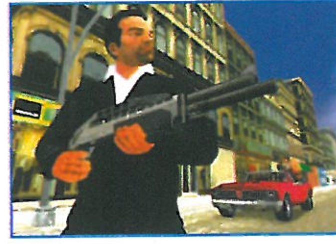
PS2

GTA LIBERTY CITY STORIES

Atiende, tunante: hay ciudades con cicatrices en vez de bulevares, agujeros de bala en vez de cuencas de semáforos y matones secantes e inmovilizadores en vez de agentes de movilidad en bermudas. Por ejemplo, Liberty City.

Estaba cantado de los mil y un callejones y sus cientos de diabluras no podían quedar confinados en las estrecheces de la PSP, por lo que Rockstar se ha dejado de darle al pin-pong y se ha puesto manos a la obra para adaptar la última pieza de su franquicia all-star para la PS2, como mandan los cánones. Aunque el mutismo sobre esta versión ha sido casi absoluto, al final se ha constatado que la fidelidad con el original también es total. No es para menos, considerando la alta calidad del mismo y el hecho de que a su vez no fuera un refrito tamaño portátil de anteriores entregas. Así, nos encontramos a Toni Cipriani, antiguo "Constanza" de la poderosa familia mafiosa de Don Leone, que se pasa a la acera armada de Vicent Cilli con el fin de devolver al clan el control de las malas calles de Liberty City. Con un look que recuerda mucho al «GTA 3» y un manejo directo al grano, podremos tener acceso a más acciones, armamento y maniobras de nuestro héroe, que disfrutará de más habilidades que nunca. Misiones (unas 200, nada menos) más o menos profundas (volveremos a encontrarnos con parajes como la nave industrial de Callahan, el casino, los tiroteos calorros o las misiones en alta mar con la lancha a tope), más vehículos por tierra, mar y aire, arsenal fino (cuchillos, bates o katanas), más supersonido de los 70 (y aledaños raperos o hiphoperos), más polígonos y más "attitude" de nuestra fardada preferida. Lástima que el aclamado modo multijugador sea sacrificado. Pese a todo, las 30 horitas de disfrute no nos las quitan nadie, así que la ciudad sigue siendo para ti, jugón.





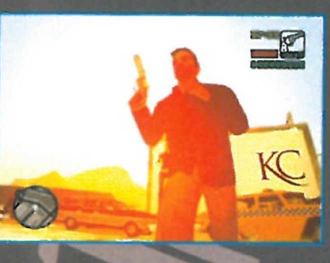
Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■□□□

Estrategias operativas

▸ Anunciado, ya con todos los honores en la E3, el «GTA 4» (hasta con carátulas más o menos oficiales para PS3, para ponerlos los dientes bien largos) también para Xbox360 -ánimo, que el 19 de octubre de 2007 está al caer, como quien dice-, este «Liberty City» habla a las claras de la estrategia de Rockstar para ser el espolón de proa de tantas cosas en esta industria. Una mezcla de hermetismo, expectación máxima y fidelidad a sus fans, que son legión. Una prueba: este «GTA: LC» costará diez veces más que en el mercado yanqui, casi, casi una ganga tratándose de un más que presunto blockbuster. Por cierto, ¿qué fue de «Bully»?









Vehículos y armas varias estan a disposición de nuestro protagonista.

Ficha Técnica

Compañía	RockStar
Género	Acción
Lanzamiento	Junio
Dirigido a ...	+ 18 años
Cibercontacto	www.libertycitystories-eljuego.com

Caja de trucos

▸ Aunque la sensación de déjà vu se enseñorea de esta (con)versión, al menos los trucos y extras en la manga sí que presentan jugosas novedades. Por ejemplo, ¿quién no querría un coche acuático en plan hovercraft? Pues le das, durante el propio desarrollo del juego, a Círculo, X, abajo, círculo, X, arriba, L, L y listo. ¿O a quién le amargaría un tanque Rhino en medio de alguna refriega callejera? Pues a darle a L, L, izquierda, L, L, derecha, triángulo, círculo y tira millas. Hablando de contiendas, si quieres que se prenda una revuelta en plena calle, dale a L, L, R, L, L, R, izquierda, cuadrado y ya se ha liado. Y, para relajar tensiones, pulsa Abajo, abajo, abajo, triángulo, triángulo, círculo, L, R y deja que las chicas se acerquen a ti. El descanso del guerrero, ya se sabe.

PS2

Sensible Soccer

Después de más de quince años, los futbolistas más cabezones regresan a las consolas, con la misma jugabilidad – y cabeza – de siempre. Quizá a muchos les suene el nombre de «Sensible Soccer», pero sólo los más veteranos reconocerán en él un título inolvidable por su tremenda jugabilidad y adicción. En un género dominado actualmente por los FIFAs y Pros, es reconfortante ver cómo algunas compañías siguen poniendo por delante la diversión frente a las licencias. Eso sí, olvidaos de rememorar la victoria del Barça en la Champions, aquí las únicas licencias son las permitidas por el entretenimiento. Para los que no conozcan la saga, «Sensible Soccer» se caracterizaba por una vista isométrica que no dejaba ver más que la cabeza, los brazos y las piernas, por lo que se ha querido repetir la fórmula dotando a los personajes de una testa de proporciones bíblicas. Los controles siempre se caracterizaron por su sencillez, y este postrero vástago deportivo no iba a ser una excepción. Además de un botón multifunción, un gran detalle es la posibilidad de manejar al portero (por si no nos fiamos del control de la máquina) con el stick analógico derecho, a lo que nos acostumbraremos enseguida y con mayor porcentaje de éxito que dejándolo en manos de la IA. Muchas decenas de selecciones mundiales y cientos de clubes (ligeramente inspirados en los reales) acompañan una buena cantidad de modos de juego, pero seguro que la mayor diversión residirá en el modo multijugador. Técnicamente... bueno, ¿quién se preguntaba cómo de buenos eran los gráficos en el «Tetris»? Un toque de cell shading hace todavía más desenfadado el estilo que ya exuda el juego, y en sonido cumple sin problemas. Y es que «Sensible Soccer» es otra forma de disfrutar el deporte rey.

Hacer historia en el fútbol... virtual

La lucha entre «Sensible Soccer» y «Kick Off» a principios de los años noventa era el equivalente al duelo «FIFA-Pro» de nuestros días. Sensible se caracterizaba por un juego más sencillo, mientras que el juego diseñado por Dino Dini era más exigente, pero ambos compartían niveles de calidad y diversión. Otros títulos de la presente generación de consolas («Red Card» o «Sega Soccer Slam») ya han intentado con mayor o menor fortuna introducir el puro regocijo como elemento de juego, pero carecen de la tradición y buen hacer de Sensible. El valor añadido de la nostalgia seguro que hace de este juego una buena oportunidad de ocio para los descansos de la competición real este verano.

Valoración

Gráficos	3/6
Jugabilidad	6/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6

Ficha Técnica

Compañía
Codemasters

Género
Deporte

Lanzamiento
Junio

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.codemasters.com

STREET FIGHTER
ALPHA ANTHOLOGY



Esa lucha callejera de moda, sí señor. Bueno, de moda aunque lleve casi veinte años zurrando y pateando con clase. Sin embargo, de todos es sabido que el primer «Street Fighter» quedó empalidecido por su maravillosa secuela allá por el 92, por lo que la moraleja de que segundas, terceras o nonagésimas partes sí son buenas ha llevado a Capcom a reeditar sus viejas glorias ante las albricias del respetable nostálgico (o no). Esta que aquí nos ocupa engloba cinco entregas diferentes, cinco: «SF Alpha», las dos versiones de su secuela (normal y Gold), la tercera entrega y, como sorpresa bonus track, un «Pocket Fighters» de lo más simpaticón. Vayamos por orden, para no perdernos. En primer lugar, el «Alpha» original supuso toda una revolución pegona gracias a la inclusión de los Super Combos, impresionantes y espectaculares, y con la posibilidad de cuatro tipos de poderes casi, casi estratégicos. Aparte, las posibilidades defensivas (eso de cubrirnos en el aire) y las tres barras fijas subían un peldaño los prodigios del «SF 2». A su vez, la secuela del «Alpha» (bifurcada en sus ediciones americana y japo por la cosa de los extras y las pijaditas fanáticas), hacía hincapié en las buenas mañas de su predecesora, con esos combos reiterativos y variables que permitían el lucimiento de su legión de luchadores (un regimiento, con nuevas incorporaciones como Zangief, Dhalsing, el viejuno Gen, la colegialita Sakura... y demás chicos del montón). Y rematamos la faena con «Alpha 3» y su principal innovación: la inclusión de tres sistemas de lucha diverso (A-ISM, X-ISM y V-ISM), que ofrecía todo un recital y guateque de la franquicia. Igualico, igualico que este pack, imprescindible para jugones de pro.

Cabezones y peleones

Como ingenioso y muy agradecido extra de esta edición, llega el «Pocket Fighter», irresistible juego de lucha 2D a la manera de «Super Puzzle Fighter II». Con un control clásicamente simplificado de patada, puño y golpe especial, el chiste consiste en ir recolectando gemas especiales en cada uno de los tres niveles, para así adquirir superpoderes y ataques de arrea. Lo mejor, cómo no, es el look cartoon y cabezón de los personajes, entre los que destacan Ryu, Ken, Chun-Li, Akuma, Felicia o el semi-inédito Tabasa. En fin, un regalito de lo más sabroso.

Ficha Técnica

Compañía
Capcom

Género
Lucha

Lanzamiento
Julio

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.capcom-europe.com

Valoración

Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	3/6

A FONDO A FONDO A FONDO



SUPER DRAGON BALL Z

La saga se renueva y madura con un arcade de lucha 3D simplificado pero concienzudo. No todo va a ser pirotecnia e hiperpoblación.

Ese Dragon Ball que viene de bonanzaaaa! Perdón por el arranque chiquitistaní, pero todas albricias son pocas para celebrar y jalear una nueva visita consolera de la saga de mister Noritala Funamizu. Y es que las nuevas andanzas de los herederos de Goku y compañía llegan tras unas cuantas adaptaciones de campanillas de la serie «Budokai» (véase la tercera) y «Budokai Tenkaichi» (que, por cierto, Atari sacará en versión Platinum en septiembre), aparte de aquel arcade portátil que tan bien resolvió Nintendo. Por eso, esta nueva entrega quizá pueda desconcertar y hasta desequilibrar a más de un fan fatal. Pero el mundo no está hecho para los acomodaticios, jugones, si no que se lo digan a alguna franquicia más o menos anime y peleona que se fotocopia más que los apuntes de un universitario en mayo. Antes que nada, aclarar que este título es la conversión para PS2 de un arcade "maquinero" japonés llamado «Chou Dragon Ball Z», que atesoraba nueve personajes made in Toriyama y una curiosa manera de mejorar sus habilidades.

Más y mejor

Por supuesto, esta adaptación ofrece más y mejor: concretamente, un motor gráfico como el de Schumacher, numerosos extras para no espantar del todo a los fanáticos, los pobres, y justo el doble de personajes, 18 (trece iniciales y cinco ocultos), con algunos viejos y renovados conocidos como Goku, Vegeta, Joven Gohan, Truks, Ultimate Gohan, Majin Vegeta, Krillin, Piccolo, King Pic-

Luciendo pelo dorado

A pesar de su "sobriedad", la espectacularidad del título queda asegurada gracias a su fusión con el anime made in Toriyama. Esto es, el "juego aéreo" estará a la orden del día, así como el teletransporte y la posibilidad de transformarnos en saiyans gracias a nuestra barra de poder a tope y a cierta combinación de botones. Lástima que la fase de guerreros de pelo dorado solo dure medio minutito. Lo bueno si breve... además, así se castigan menos las puntas.

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■■□□



Ficha Técnica

Compañía
Atari

Género
Acción/Lucha

Lanzamiento
Julio

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.dbz-videogames.com/

colo, varios androides y la señora esposa de Goku, la gran revelación y fichaje de la serie. ¿Que saben a poco comparados con los 90 (transformaciones incluidas) de la anterior entrega? Bueno, lo bueno si breve... Que, definitivamente, esto no es pirotecnia repartidora sino un señor arcade de lucha 3D bastante técnico y concienzudo. A madurar se ha dicho.

En lo que sí han echado el resto en en los modos de juego, con siete en total entre clásicos e históricos (y no es tautología, que conste). Así, nos topamos con el arcade de toda la vida llamado Original, donde avanzaremos con nuestro personaje liquidando a nueve contrincantes hasta dar con Perfect Cell y las siete bolas de dragón, con las que accederemos al modo Dragon Summoning, que nos permitirá desbloquear trajes, habilidades y los personajes ocultos arriba mentados. Pero el mejor modo del juego es el Customize, fetén evolución del modo entreno de DG Final Bout para la Play "viejuna" en el que la edición y formación de nuestro fiera será mucho "más y mejor". Y cuando estemos bien bregados en la batalla, pasaremos al Z Survivor, un "tonto el último" en el que, con una única barra de vitalidad, tendremos que derrotar a todo quisqui antes de que nos hagan papilla (curiosa la Rueda de la Fortuna para adquirir bonus múltiples). Si a esto le añadimos unos escenarios potentemente cell shaded con numerosos cameos, tenemos un espécimen atípico pero que confirma que una de las sagas jugonas más míticas ya se va haciendo mayorcita. Un respeto a las canas, oiga. Aunque, eso sí, la falta del modo Historia conversacional es un pequeño gran gallo. Las cosas como son.

Guía de juego

Una buena estrategia para acercarse a este título es tener presente el no menos legendario «Street Fighter», cuya jugabilidad está prácticamente calcada. Eso sí, el sistema de control sigue oliendo a clásico genuino, con su botón de puño, de patada, de guardia y el cuarto para saltar y/o volar. Aparte, si pulsamos dos veces a un lado, haremos fosfatina la guardia de nuestro enemigo, pudiéndole lanzar por el aire o agarrándole estilo «Tekken». Desde luego, los combos estarán a la orden del día, así como las técnicas predefinidas de cada personaje (quince en total) desde el menú de comandos. Desde facilitas como la de "media luna + puño" a la complicadilla como "timming". Tanbién tendremos ataques especiales o "desesperation move" no tan espectaculares como en la serie Budokai pero muy apañados. Por cierto, si pulsas R1 y triángulo verás unos fuegos artificiales que ni en Valencia. Y para los golpes especiales de, por ejemplo, nuestra idolatrada Chichi, pulsa abajo, derecha, cuadrado, cuadrado, círculo, triángulo, triángulo, aunque el mejor es el "banana fan", con izquierda, derecha, cuadrado, círculo y triángulo. Canela fina.

Chichi, esa mujer

Sin duda, el personaje más interesante y trabajado de la entrega es el de la mujer de Goku que, pese a su nombre poco intimidador (o de base mítico del TDK, según se mire), tiene unos movimientos y habilidades de lo más irresistibles. Sobre todo, cuando hace uso del bastón extensible de su maridito, aparte de sus técnicas cuerpo a cuerpo y, de postre su facilidad de volar por los aires escoltada por la nube Kintan en plan alfombra mágica. Vamos, un apaño de mujer.

PS2

METAL SLUG 5

Vuelven las metralletas, los lanzacohetes y los zambombazos con una nueva dosis de acción sin tregua de la serie «Metal Slug»!

Como si de un último reducto para la acción en 2D se tratara, «Metal Slug» vuelve a la carga con una quinta entrega que viene a remediar el principal problema de su predecesora. ¿Y qué problema era ése? Pues la reutilización de gráficos anteriores. En esta ocasión, los diseñadores se han puesto manos a la obra para ofrecer nuevos enemigos y vehículos que, por cierto, son una pasada de conducir. Ya desde la primera pantalla, se deja bien claro que esto es un juego nuevo recién salido del horno y no un refrito. De hecho, gráficamente es probable que se trate del más espectacular de la saga, aunque por desgracia, también podemos hablar de uno de los más cortos. Con solo cinco fases y ausencia casi total de rutas alternativas (solo las hay en la primera fase, más una sección secreta en la tercera), la rejugabilidad se resiente al cabo de un tiempo. La curva de dificultad se ha suavizado, ahora es más progresiva, así que lo mismo logras llegar al final sin tirarte de los pelos, como la última vez.

Eso sí, aunque corto, es una viaje tremendamente divertido, con jefes bien diseñados y acción de primera calidad que nunca decae. No llega a las cotas de excelencia de «Metal Slug 3», que sigue siendo el mejor de la serie, pero no cabe duda de que esta quinta parte a vuelto por el buen camino. ¡Pues a disfrutarla!



Ficha Técnica

Compañía
Virgin Play

Género
Acción

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.virginplay.es







Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■■□

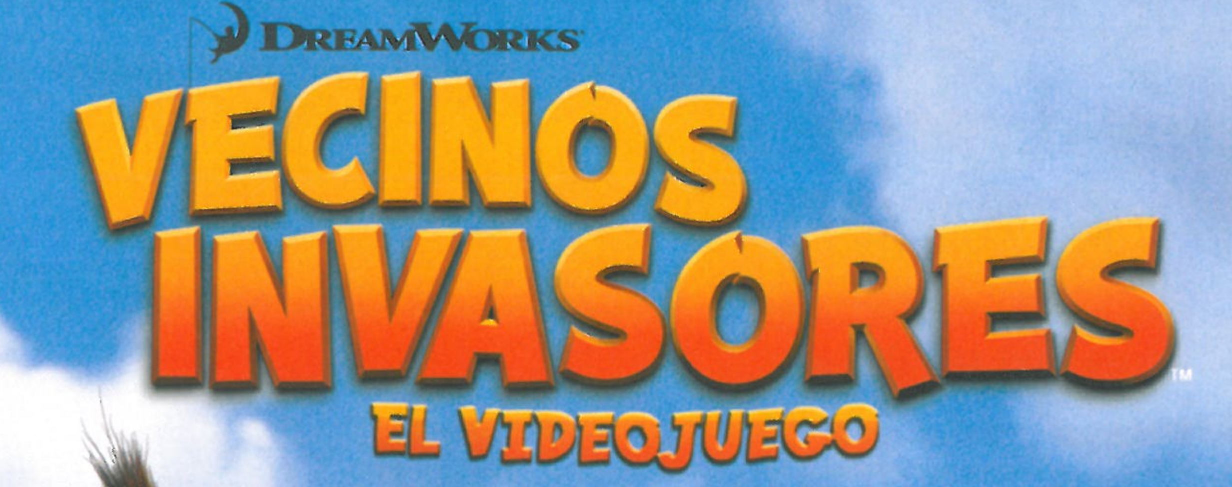
Originalidad
■■□□□□

Un desliz lo tiene cualquiera

▸ El apartado de armamento no presenta novedades significativas, pero en «Metal Slug 5» cuentas con un elemento para tu arsenal: el deslizamiento por el suelo. Gracias a esta maniobra, puedes esquivar ciertos ataques fácilmente, y sin dejar de disparar como un poseso. Hay pocas ocasiones en las que sea realmente necesaria, pero te puede salvar la vida (bueno, una de ellas) si te acuerdas de utilizarla.



A FONDO A FONDO A FONDO





Juega solo o con un amigo en más de 30 niveles con entornos destructibles

Interactúa con los nuevos personajes y lugares

Forma un equipo con dos personajes y cambia entre RJ, Verne, Hammy o Stella

Pon a prueba tus habilidades con los locos y divertidos minijuegos

Agarra a tus amigos y haz locuras en el juego que

¡PONDRÁ LA CIUDAD PATAS ARRIBA!





PlayStation 2





GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS









www.overthehedgegame.com

ACTIVISION

activision.com

TEXTOS: GABRIEL CARMONA

PSP

LOCO ROCO



Tras una imagen colorista y desenfadada, llega uno de los títulos más prometedores de PSP, por su frescura, identidad y muchísimas ganas de ofrecer algo nunca visto en la portátil.

Durante los primeros meses de vida de PSP muchos de los títulos más destacados eran resultado de conversiones casi directas de sus homónimos en PS2 –con claras excepciones, por supuesto-. Paulatinamente la portátil de Sony ha ido cobrando identidad propia y LocoRoco llega sin duda la apuesta más original, única y divertida de todo el catálogo de la máquina. Dejemos atrás todas las virguerías tridimensionales y pasemos sin prejuicios a un bonito y colorido mundo en unas excelentes dos dimensiones.

El universo LocoRoco, donde reina la felicidad, se ve amenazado por los malvados Mojva y Kojva, secuestrándolos a todos. Todos menos uno, que se aventura en la difícil tarea de rescatar sus compañeros. El juego está dividido en cinco mundos que completan 40 niveles, y poco a poco iremos liberando hasta seis tipos distintos de LocoRoco, a los que obligaremos a desplazarse por todo el escenario, porque no controlamos directamente a estos pequeños seres, sino a la fase en sí.

El éxito reside en su jugabilidad, básica pero muy elaborada entrelíneas. Con los gatillos inclinamos con precisión la pantalla hasta 30º a ambos lados, haciendo que el LocoRoco comience a rodar. Pulsando ambos a la vez, conseguimos que

Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■■□

Originalidad
■■■■■■

Único hasta en la música

▸ El apartado sonoro es digno de mención. Las melodías, frescas y desenfadas, nunca llegan a agotar el oído. Se acompañan en todo momento del constante parloteo de los LocoRoco en un idioma inventado por sus creadores, incoherente, casi como un bebé que intenta darle sentido e intención a sus balbuceos. Muy pegadizas y perfectamente ensambladas en el aspecto gráfico, podremos acceder a ellas desde los extras del juego. Su calidad es tan alta que en Japón han interpretado estos vocablos y se invita a ponerle voz a estas divertidas canciones.






salte para sobrepasar muros o acceder a lugares más recónditos. El botón círculo basta para desmigar al LocoRoco grande en muchos más pequeños y resbalar por los laberínticos y elaborados niveles del juego. ¿Demasiado simple? En absoluto. Nos enfrentaremos en todo momento a situaciones tan inverosímiles como divertidas, viéndonos obligados en ocasiones a actuar con una precisión milimétrica.
El dinamismo generalizado afecta directamente a la cámara automática, en movimiento constante para mostrarnos siempre la mejor perspectiva de la acción. Nuestro LocoRoco variará constantemente de tamaño, y unos juguetones enemigos de color negro nos harán menguar si chocamos contra ellos. Controlar la inercia es vital o nos daremos de bruces con ellos. Podemos eliminarlos golpeándolos saltando contra ellos, porque debemos llegar al final del nivel con un tamaño mínimo para darlo por bueno.
No podemos olvidarnos de uno de los extras: la CasaRoco. Como anexo al juego en sí, en este hogar que variará con el transcurso del juego, vivirán los LocoRoco, divirtiéndose entre ellos e interactuando con los diversos objetos que hayamos recogido a lo largo de la aventura. Desde aquí podremos acceder a las excelentes melodías que acompañan el juego y al modo foto. Basta con pulsar el botón Select en cualquier momento y automáticamente esa imagen se guardará en el Memory Stick.
El modo WiFi de LocoRoco no sólo permite intercambiar estas capturas sino enviarle una demo a otro usuario para que pruebe el juego antes de decidirse a comprarlo. Porque todo el mundo caerá rendido al probar este imprescindible que cualquier poseedor de PSP debería tener en su colección.



Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Plataforma/ Puzzle

Lanzamiento
Junio

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.yourpsp.com

Objetos por doquier

▸ No todo consiste en correr y saltar. Los escenarios están repletos de criaturas que nos ayudarán en nuestro menester a modo de plataformas levadizas, ruedas giratorias o lanzaderas a presión. La fruta abunda por todos lados y cuanta más acumulemos, mayor será la puntuación final de cada nivel. Al fin y al cabo, ese es el único reto adicional, mejorar nuestra marca en cada fase. No podemos olvidar que «LocoRoco» es un plataformas 2D con una historia simple, a la antigua usanza, pero eso sí, con una jugabilidad radicalmente distinta a lo tradicional en el género. Sorprende que tenga un control tan ajustado con tan sólo los gatillos y sin hacer uso de la cruceta.

Guía de juego



«LocoRoco» es un título que a priori puede parecer simple y falto de situaciones en las que se ponga a prueba nuestra habilidad y experiencia. Nada más lejos de la realidad. Como buen plataformas bidimensional, al recorrido normal de inicio y fin le acompañan decenas de ocasiones en las enfrentarnos a la pillería de los desarrolladores. Es fundamental entrenar un poco con los gatillos, forzar constantemente la inclinación máxima a ambos lados, pues las paredes más escarpadas pueden convertirse en rampas que escalar apoyándonos en accidentes geográficos intencionadamente colocados. Las falsas paredes también abundan, ocultando en su interior a unos pequeños seres, los MuiMui, que nos aconsejarán cuando los liberemos. También encontramos unos pequeños insectos rojos que aumentarán considerablemente nuestra puntuación final. Estos puntos serán canjeables por minijuegos ocultos. Estos minijuegos conectarán directamente con la CasaRoco. Por ejemplo, en uno de ellos llamado Grúa MuiMui excavaremos en el terreno para conseguir distintos objetos. Existen seis tipos de LocoRoco distinguidos sólo por su color –rojo, rosa, verde, azul, naranja y negro–. Una pena que no se comporten de forma distinta y fueran capaces de rodar o saltar cada uno de una forma. Quizá lo planteen para una posible secuela.



PSP

PIRATAS DEL CARIBE
EL COFRE DEL HOMBRE MUERTO



Venga, a pasárselo pirata otra vez, gambitero. Que ya tocan a rebato nuevas aventuras de Jack Sparrow y sus corsarios gorriones. Encima, con hecho diferencial y todo, porque esta licencia ha dado más vueltas que una peonza beoda. Mientras que el "juego oficial" de la primera parte era un hundir la flota chunguete, en esta ocasión se opta por la bifurcación: por un lado tenemos «La leyenda de Jack Sparrow», especie de precuela del primer filme (me lo explique) para PS2, Xbox y PC y, por otro, este «Cofre del hombre muerto» que sigue las pautas y argumento de uno de los blockbuster del verano pero limitándolo para DS, PSP y GBA (no me lo explique, por si acaso). La versión que nos ocupa en esta página es la de PSP, sin duda la mejor del trío, por mucho medio centenar de niveles que tenga la GBA y por mucho lapicerito-pata de palo de la DS. La acción se sitúa con el bueno de Jack como capitán de la Perla Negra a la caza de nuevos tesoros, a la greña con Davey Jones y su barco fantasma Flying Dutchman. Por suerte, nos echará un cable nuestros grumetes tortolitos Will y Elizabeth (que a este paso se van a quedar para vestir santos), aunque aquí las riendas las llega el bueno de Jack (en las otras se alternarán las habilidades del trío). Con once niveles de acción en tercera persona, siete escenarios y casi 90 localizaciones, el título tiene todos los ingredientes para no defraudar a los amantes del puzzle + acción (y su poquito de estrategia gracias alos "ataques de oportunidad"). Si le añadimos buenas dosis de humor, enemigos "sobrenaturales", un modo multi con varios niveles-minijuegos y diez mapas cañoneros por banda, el abordaje está resuelto. Y con nota, casi.

Por mis botines

Quítate el parche en el ojo, bucanero. Porque en este juego hay que estar bien atento a las posibilidades exploradoras que se ofrecen. Sobre todo, la caza y captura de las cuatro valiosísimas joyas de cada escenario, con las que podremos adquirir nuevos movimientos o hasta media docena de combinaciones secretas. Además, también tendremos que escudriñar los múltiples objetos ocultos, como antorchas, sillas, cuchillos o barriles explosivos, que nos servirán como armas o útiles para avanzar en la aventura (si usamos algunos como lianas, por ejemplo). Eso, sin olvidar las monedas de oro canjeables por ítems de energía o habilidad o los golpes especiales por cada ataque de lujo a los zombis o piratillas de turno. Mucho y bueno, vaya.

Ficha Técnica

Compañía
Atari

Género
Aventura/Acción

Lanzamiento
Julio

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.buenavistagames.com

Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■□□□

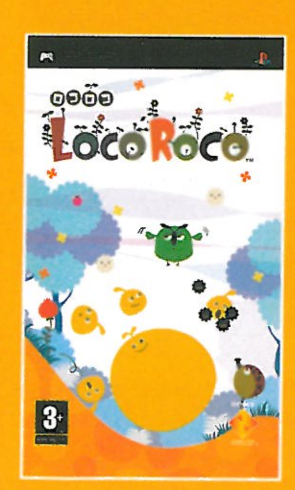
Originalidad
■■■□□□

A FONDO A FONDO A FONDO

Descubre una nueva forma de jugar con tu PSP.









Entra en yourpsp.com
y descárgate gratis
la demo del juego que está
volviendo loco a medio mundo.

Cuidado.
Engancha.
LocoRoco.com

PSP
PlayStation Portable

TEXTOS: JOSÉ ARCAS

PSP

SYPHON FILTER DARK MIRROR



«Syphon Filter» da por fin el salto a PlayStation Portable con un título que rezuma calidad por todos los costados. Pese a ser una saga que se estrenara hace ya siete años en la primera PlayStation con una excelente acogida, su popularidad en el género nunca ha alcanzado la cota de otros referentes en tercera persona como «Metal Gear Solid» o «Splinter Cell». A la considerada trilogía para PSOne le siguió un no tan acertado salto para PlayStation 2, siendo «The Omega Strain» su única aventura para esta consola. Pero con «Dark Mirror» parece haber definido que PSP es el hardware ideal para recobrar su calidad y fama, y por fin lo tenemos en nuestras manos. Como antes mencionábamos, «Syphon Filter» es un título de acción en tercera persona en el que nos metemos en la piel de Gabe Logan. Esto es, tener a nuestro disposición un completo arsenal de armas de fuego y demás complementos que dejarían en pañales al mejor equipo del F.B.I. El tamaño de los niveles se ha redimensionado considerando que al ser una consola portátil, no tengamos tiempo de sobra para finalizar el nivel y tengamos que dejarlo a medias. Muy de agradecer. Al modo Historia habitual, con más de veinte niveles, se le une un modo Misión que desbloquearemos según avancemos en el desarrollo normal del juego y así conseguir nuevas armas y aumentar el rango. Y por último, la joya de la corona, un completo modo online de hasta ocho jugadores simultáneos, con cuatro modos de juegos y un ranking online mundial. Gráficamente inmejorable y con un control perfectamente adaptado, «Syphon Filter: Dark Mirror» es un claro imprescindible en el catálogo de PSP.

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Acción

Lanzamiento
Julio

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.syphonfilterdarkmirror-thegame.com

Valoración

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Potencia gráfica

Para aportar aún más realismo si cabe, el juego goza de más de media hora de secuencias generadas por ordenador y casi una hora de diálogos con el motor del juego. Todo el acabado es digno de mención: el perfeccionista modelado de todos los personajes, sus animaciones, el acabado de los escenarios y unos efectos atmosféricos y de partículas propios de una consola de sobremesa. Ni tan siquiera el zoom del rifle de francotirador consigue sacarle los colores al elaborado motor gráfico del juego, prácticamente sin fisuras. Por su parte, la música está compuesta por Mark Snow, padre de la archiconocida melodía de "Expediente X". ¡Qué más se puede pedir!

A FONDO A FONDO



¡SI CONDUCES AL LÍMITE
TÚ MARCAS LAS REGLAS!
FLATOUT 2™
POWERED BY gamespy
12+
PlayStation 2
PC DVD
www.flatoutgame.com
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
BUGBEAR ENTERTAINMENT
EMPIRE INTERACTIVE
FlatOut 2 Software © 2006 Empire Interactive Europe Ltd. Empire, " " are trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd in the UK, Europe and/or other countries. All rights reserved.

PSP

TOMB RAIDER LEGEND

Vuelve la mejor Lara Croft con una excelente conversión capaz de exprimir todo el potencial de la portátil de Sony

Hace ya diez años que una desconocida heroína irrumpía en un mundo dominado por fornidos hombres como protagonistas de videojuegos. Nadie podía imaginar cuánto renombre conseguiría Lara Croft, y tampoco podían vaticinar el descenso de calidad que sufrieron sus últimos títulos. Pero por fin, la saga vuelve a manos de su padre, Toby Gard y el equipo de Crystal Dynamics, garantía de calidad. Lara ha sabido adaptarse a los nuevos tiempos. Hablamos de una conversión muy fidedigna del motor original, donde sólo se evidencia claramente una inferior potencia de PSP frente a PS2 en la calidad de las texturas, dientes de sierra en algunos elementos en primer plano y puntuales ralentizaciones en los momentos de mayor carga gráfica. Nada de popping, iluminación en tiempo real, efectos de partículas… Entre los mejores de todo el catálogo. Los movimientos de Lara siguen tan efectivos –y sensuales- como en la versión de sobremesa y la ausencia de un segundo control analógico se ha suplido con gran acierto, aunque genera puntuales trabas con el manejo de la cámara. Tampoco la capacidad del UMD ha condicionado el salto a PSP. Se mantienen todas las secuencias originales dejando intacta la calidad y por supuesto el doblaje al castellano. Un gran trabajo a la altura de las exigentes curvas de la mismísima Lara Croft. El conjunto se completa con diversos extras en forma de vídeos, fondos para la portátil y un sugerente vestido de gala. Da gusto que, tras diez años, Lara recupere todas las virtudes que la llevaron a lo más alto.

Ficha Técnica

Compañía
Eidos

Género
Aventura/Acción

Lanzamiento
Junio

Dirigido a ...
+12 años

Cibercontacto
www.tombraider.com

Muy natural

Cabe destacar las animaciones faciales y las gesticulaciones en los diálogos, inimaginables en una portátil hace un par de años. Además, a la mezcla de aventura, puzzles y acción habitual en todos los «Tomb Raider» se le añaden unos curiosos desafíos, solos o a través de WiFi, en los que competir por la búsqueda de un tesoro o carreras de obstáculos a un nivel muy exigente, viéndonos obligados a coordinar todo el elenco de movimientos de la protagonista.

Sólo podemos echarle en cara que nos hubiera gustado tener a Lara "en nuestras manos" un poco antes, pues hemos tenido que esperar unas semanas respecto a las versiones de consolas de sobremesa.

Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■■□

Originalidad
■■■□□□


ME LLAMAN VELOCIDAD.
PISTON CUP RACING SERIES
DINOCO
86
95

PSP

TALKMAN

Sony está últimamente en plan inventor. Los aparatejos tipo «Singstar», «Eyetoy» o el reciente «Buzz» han llevado la diversión hasta puntos donde antes no llegaba.

Como si de un profesor se tratase, la PSP ahora te puede servir para comunicarte en seis idiomas gracias a «Talkman», un ingenioso juego-traductor que incluye un micrófono y nos indica, a través de un sencillo interfaz, cómo actuar en determinadas situaciones o solicitar algunas cosas en inglés, francés, alemán, italiano, español y hasta japonés. También se puede acceder a otras características como un conversor de moneda, cambios en la temperatura o un reloj que muestra los diferentes cambios horarios. Pero lo más importante es el desarrollo en forma de juego de este tutor interactivo. Nuestro guía será Max, una especie de tucán que hace el papel de intermediario imaginario entre nosotros y el resto de personajes con los que comunicarse. Situados en determinados escenarios (como el vestíbulo de un hotel, un taxi o un restaurante), podemos elegir varias preguntas a realizar que la máquina nos leerá en voz alta para que conozcamos su pronunciación en el idioma seleccionado. Después nosotros, como si volviésemos al colegio, repetiremos esto a través del micrófono, y Max valorará nuestra dicción permitiéndonos avanzar o haciéndonos repetir la frase en cuestión. Este sistema tiene unas cuantas variaciones que en forma de juegos, a cada cual más original (y difícil), pero la auténtica función de «Talkman» es toda una idea como profesor básico de idiomas. Si ya se veían PSPs en los aeropuertos para pasar el rato, quizá en poco tiempo las veamos también como toda una herramienta para tratar con la gente. Los viajeros con poco poliglotismo lo agradecemos con toda sinceridad.

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Aprendizaje

Lanzamiento
Julio

Dirigido a ...
+ 3 años

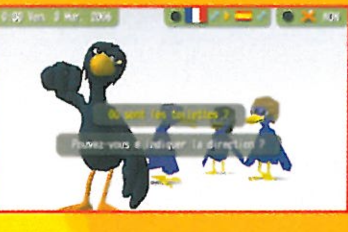
Cibercontacto
http://es.playstation.com

Jelou, mai neim is Carlos

Hay que destacar que como juego «Talkman es muy limitado, ya que aunque posee ciertas características bastante divertidas se limita básicamente a la interacción con personas reales para sacarle partido. Las personas que viajen con frecuencia a países donde no conocen el idioma son su público casi exclusivo, porque su profundidad en lenguas extranjeras es bastante superficial. Existen cerca de 3000 frases predefinidas en cada idioma, que cubren necesidades básicas de comunicación con interlocutores de todo tipo en escenarios como estaciones de tren o tiendas. Ciertamente, se echa de menos un escenario como discoteca o playa, porque quién sabe, la PSP también podría enseñarnos a ligar...







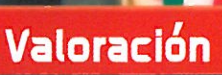






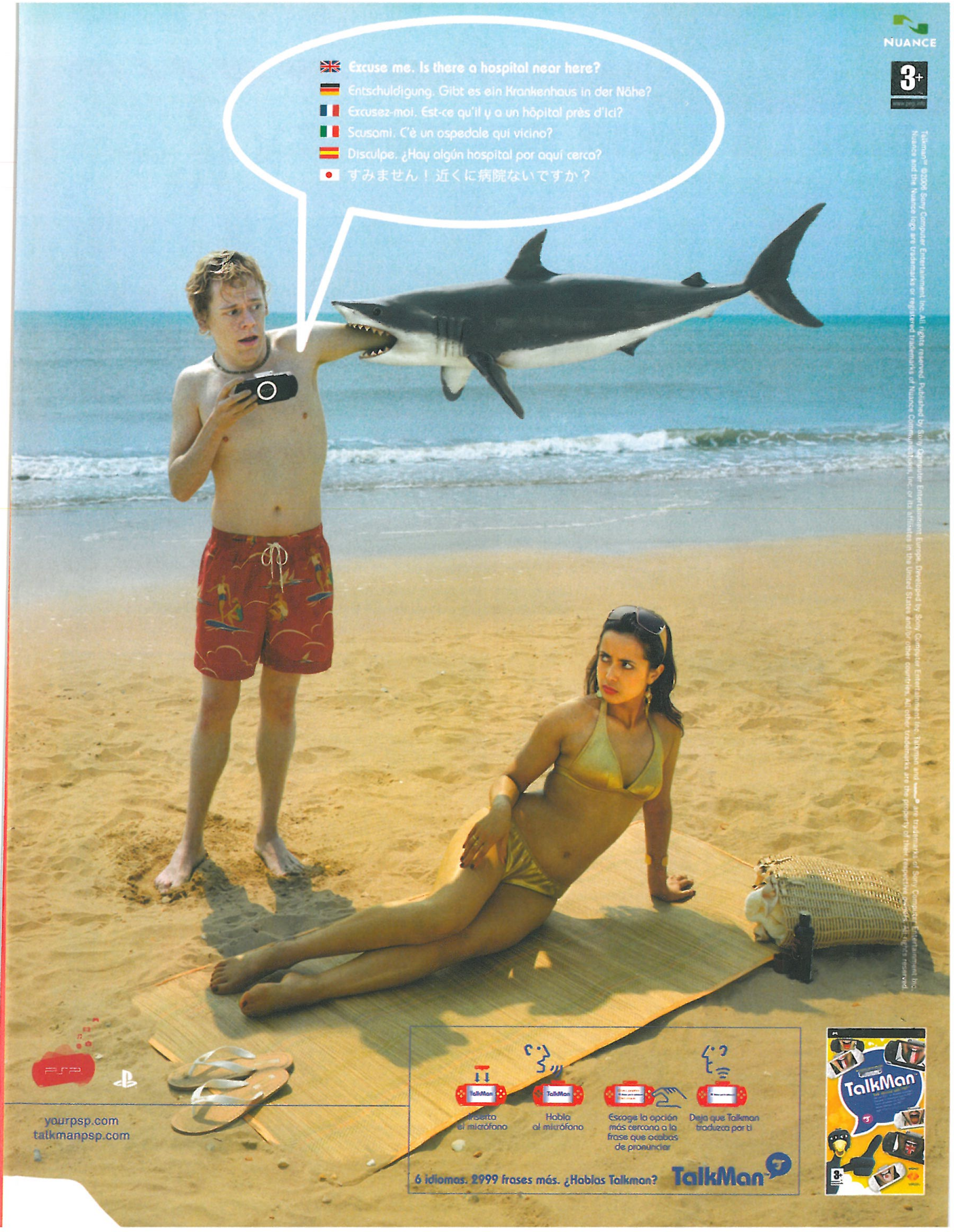
Olvídate de cursos a distancia, lo último en idiomas está en PSP.





Valoración

Gráficos	■■□□□□
Jugabilidad	■■□□□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■■■□


NUANCE
3+
Excuse me. Is there a hospital near here?
Entschuldigung. Gibt es ein Krankenhaus in der Nähe?
Excusez-moi. Est-ce qu'il y a un hôpital près d'ici?
Scusami. C'è un ospedale qui vicino?
Disculpe. ¿Hay algún hospital por aquí cerca?
すみません！近くに病院ないですか？
Talkman™ ©2006 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Talkman and are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Nuance and the Nuance logo are trademarks or registered trademarks of Nuance Communications, Inc. or its affiliates in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.
Inserta el micrófono
Habla al micrófono
Escoge la opción más cercana a la frase que acabas de pronunciar
Deja que Talkman traduzca por ti
6 idiomas. 2999 frases más. ¿Hablas Talkman?
TalkMan
yourpsp.com
talkmanpsp.com
TalkMan

PS2

WORLD TOUR SOCCER 2

Bueeeno, levanta esos ánimos, hombre. Que ya sabemos que lo del Mundial fue un palo, pero ya es hora de ir superando el soponcio. Y qué mejor que con este título, que se presenta con el firme propósito de remontar en la segunda parte. Recordemos: la primera entrega, tal vez apresuradamente lanzada a bombo y platillo como el primer juego futbolero de la PSP, les quedó algo pachanguera, así que Sony emprende una "segunda oportunidad" haciendo borrón y cuenta nueva. Buena prueba de estas intenciones es la inclusión de licencias oficiales que se extenderán a lo largo de 70 equipos completitos, aunque no estén del todo actualizadas. Principalmente, el título ha mejorado enteros la línea medular, con una jugabilidad que deja atrás la sensación de futbolín chato de su antecesor. Un sistema de puntos por acciones de mérito y no solo partidos ganados, gráficos mejorados y más de diez modos de juego nos quitan el mal sabor de boca. Precisamente la variedad de modos es uno de los puntos fuertes, al presentar, además de retos y minijuegos estupendos, una Gira Mundial viajera y medallera, un modo exhibición que ratifica la sensación arcade (con dos jugadores, basta y, además, los controles no tienen dificultad, sin muchos regates o "rabonas" ocultas) y modo online vía Wi-Fi de lo más chulo. Si a esto le añadimos un perfecto doblaje al castellano y unos gráficos sinceramente mejorados (ojo a las repeticiones), está claro: la Eurocopa es nuestra. En fin, que nos sigue pirrando el fútbol, qué vamos a hacer.

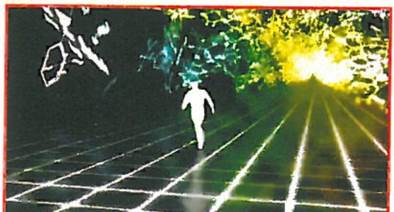
UP&DOWN

▲ La jugabilidad mejorada respecto a su predecesor. El modo Medallas, para gozar como enanos de un manojo de minijuegos

▼ No están del todo actualizados los equipos. Sensación de "alocamiento" en algunos momentos de la partida.

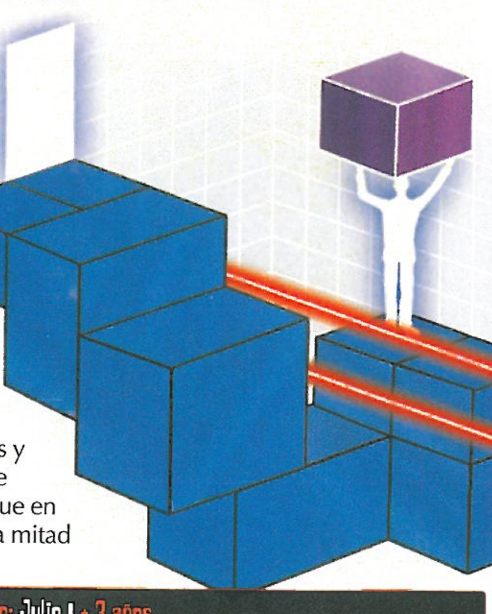
Compañía: Sony | Género: Deporte | Lanzamiento: Junio | + 3 años

PQ PRACTICAL INTELLIGENCE QUOTIENT





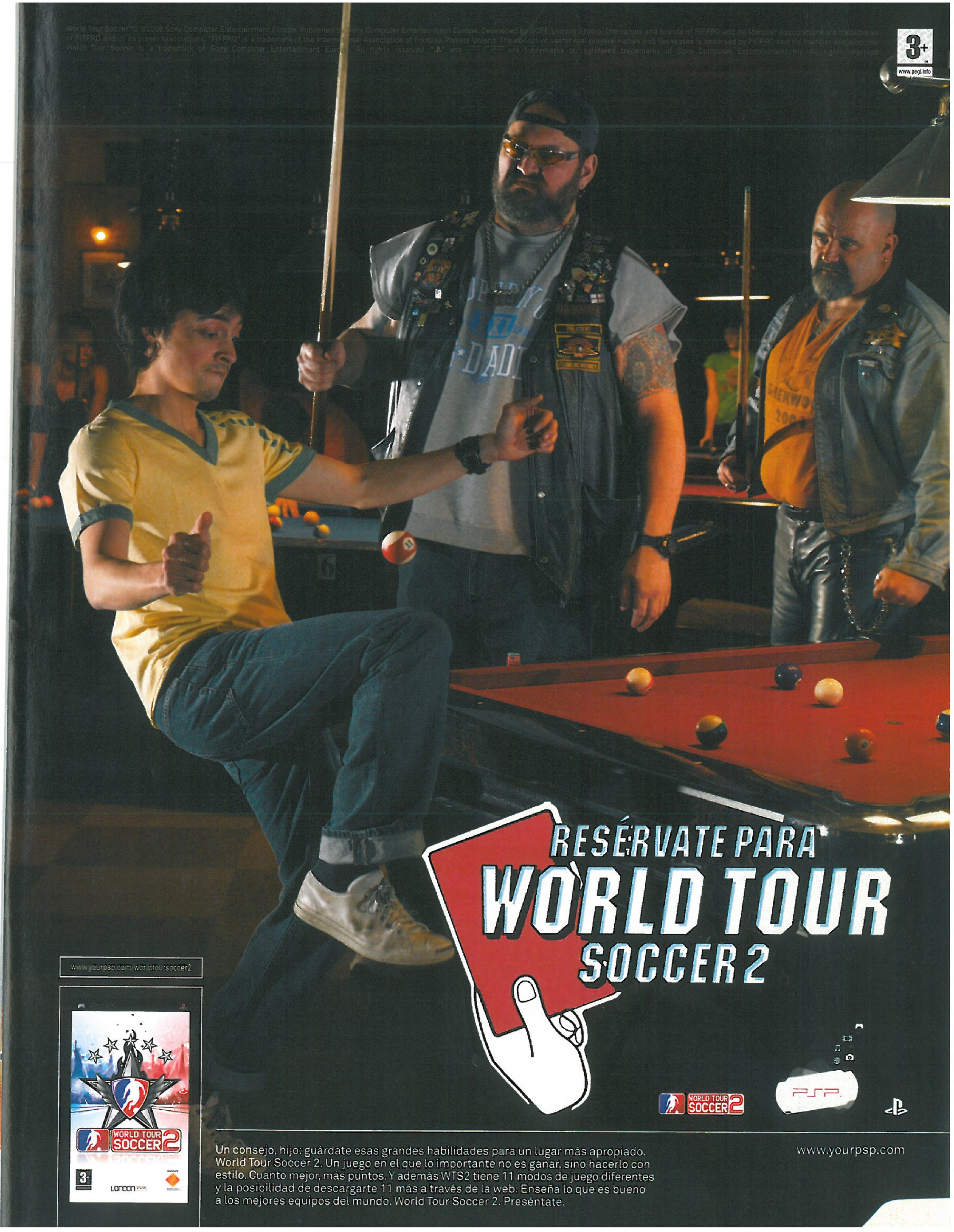
Hay momentos en los videojuegos que parece que se han acabado las ideas para seguir avanzando. Lucha, shooters, conducción o deportes han visto todas sus variaciones posibles plasmadas en videojuego, pero el mundo de los puzzles ofrece, con el planteamiento jugable de las nuevas máquinas, originales formas de dedicar unos minutos al ocio electrónico. Claro ejemplo de esto es «PQ: Practical Intelligence Quotient», un rompecabezas tridimensional ideado (e ideal) para la PSP. Quizá algún lector con memoria recuerde a sus creadores, el estudio Now Production, por Kurushi, un título muy similar para Playstation. El planteamiento ha cambiado muy poco: se trata de hacer encajar diferentes piezas a través de escenarios cambiantes, como si de un tetris se tratase pero con límite de tiempo, movimientos y construyendo estructuras en vez de hacerlas desaparecer. El concepto puede resultar lioso, pero es muy divertido y engancha según van pasando las pantallas, tratadas con un sencillo y estiloso formato vectorial muy apropiado a la temática. Al conseguir terminar una fase, según cómo lo hayamos hecho (tiempo, número de movimientos, forma de resolución...) valorará nuestra actuación midiendo nuestra habilidad. No es exactamente un test de inteligencia, porque tiene en cuenta mecanismos innatos como los reflejos, pero se le acerca. Lo que es todo un acierto es el formato en el que está: PSP es el medio perfecto, ya que como juego portátil puedes dedicarle apenas unos minutos y disfrutarlo igual que si estuvieras horas, y eso sin contar su capacidad rejugable y adictiva. En su contra, aparte de unos apartados técnicos mondos y lirondos, hay que decir que resulta un tanto corto, ya que en una tarde puedes pasarte la mitad de las pruebas.





Compañía: Virgin | Género: Puzzle | Lanzamiento: Julio | + 3 años

TEST TEST TEST


World Tour Soccer™2 ©2006 Sony Computer Entertainment Europe. Published b ony Computer Entertainment Europe. Developed by SCEE London Studio. The names and brands of FIFPRO and its Member Associations are trademarks of FIFPRO and/or its player associations. "FIFPRO" is a trademark of the Interna nal Association of Football Players Unions. The collective use of real players' names and likenesses is endorsed by FIFPRO and its member associations. World Tour Soccer is a trademark of Sony Computer Entertainment Euro . All rights reserved. "PS" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
3+
www.pegi.info
RESÉRVATE PARA
WORLD TOUR
SOCCER 2
www.yourpsp.com/worldtoursoccer2
WORLD TOUR SOCCER 2
3+
LONDON
WORLD TOUR SOCCER 2
PSP
Un consejo, hijo: guárdate esas grandes habilidades para un lugar más apropiado. World Tour Soccer 2. Un juego en el que lo importante no es ganar, sino hacerlo con estilo. Cuanto mejor, más puntos. Y además WTS2 tiene 11 modos de juego diferentes y la posibilidad de descargarte 11 más a través de la web. Enseña lo que es bueno a los mejores equipos del mundo. World Tour Soccer 2. Preséntate.
www.yourpsp.com

NDS

New Super Mario Bros.



Hace más de dos décadas nacía Mario, personaje inconfundible e incombustible. Hoy, veinte años después, Nintendo decide renovar un clásico.

Pese a que la primera vez que conocimos a Mario fue como un fontanero que intentaba salvar a su novia de las manos de Donkey Kong, no fue hasta el lanzamiento de «Super Mario Bros.» cuando adquirió personalidad propia. Aquel juego de plataformas en dos dimensiones supuso uno de los puntos más importantes de la historia del videojuego. Decenas o incluso cientos de títulos de Mario más tarde, Nintendo por fin se ha decidido por actualizar su joya de la corona. Vuelve el Mario más retro. «New Super Mario Bros.» para Nintendo DS es uno de los lanzamiento más esperados por todos sus usuarios. Su anterior aventura para GameCube, Super Mario Sunshine, quedó por debajo de la de Nintendo 64 y son muchos los que esperaban ansiosos poder disfrutar de nuevo de un título a la altura de las circunstancias. Si hay una consola idónea para lanzar un nuevo Mario en 2D, ésa es Nintendo DS. El hardware de GBA resultaría insuficiente, y lanzarlo en GameCube, ya relegada al olvido, poco inteligente. Curiosamente el juego no hace un uso muy complejo de la doble pantalla y tampoco de la táctil, excepto contadas ocasiones. La pantalla de abajo se limita a mostrar cuántas estrellas hemos conseguido de las tres que existen en cada nivel y la distancia hasta la bandera del final de fase.

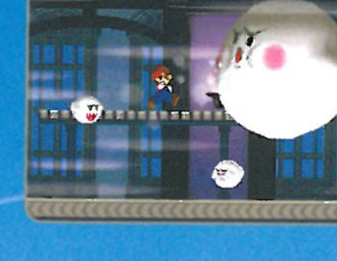
Minijuegos por doquier

Como ya sucediera con el remake de «Super Mario 64» para Nintendo DS, existen muchos y variados minijuegos. De cartas, precisión, carambola, equilibrio... Aquí si entra al máximo en control táctil, y se agradece. El poder ir desbloqueándolos poco a poco aumenta considerablemente la vida del juego. Además se ha implementado un modo Versus por WiFi local. Controlamos a Mario o Luigi en una lucha cuerpo a cuerpo por ser el primero en llegar a la meta. Una pena que sólo haya cuatro niveles disponibles, un modo cooperativo sería espectacular. No dudamos que Nintendo pronto se embarcará en la aventura de crear un Mario completamente nuevo para DS, capaz de sorprender incluso más de lo que lo hace este «New Super Mario Bros.»

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■□□





Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Plataformas

Lanzamiento
Junio

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.nintendo.es





Mario a la máxima (y mínima) potencia

Además de los objetos que ya encontrábamos en el original «Super Mario Bros.», podemos obtener una concha azul con la que protegernos y lanzarnos al enemigo. Pero sobre todo, a la seta habitual para aumentar de tamaño se le añade una gigante, que hace crecer a Mario hasta ocupar toda la pantalla y ser un ente destructivo por naturaleza, y otra diminuta, que nos transforma en un puntito saltarín por la pantalla que permite acceder por caminos impracticables de cualquier otra forma. Pese a que su uso está muy limitado, es un excelente añadido a la mecánica habitual.

Tócala de nuevo, Mario

La opción táctil se resume en la posibilidad de llevar un objeto en la recámara, y golpear la pantalla inferior para que aparezca en la superior. Pero no por ello el juego desmerece, no es necesario que cada nuevo lanzamiento utilice todas las posibilidades de la máquina. Ya tenemos «Nintendogs» que usan de forma majestuosa el micro y la táctil y otros como Metroid Prime que exprimen el hardware.
Una buena dosis de jugabilidad y un meticuloso acabado pueden dar lugar a un título inmejorable, como es el caso.
El desarrollo es básico: Baby Bowser secuestra a Peach y Mario debe salvarla. Recorreremos ocho mundos distintos -dos de ellos de acceso secreto- con gran cantidad de fases en cada uno de ellos. Las ambientaciones son las mismas que el Super Mario Bros. original, con alguna adaptación, por supuesto. La posibilidad de movernos por el mapa entre fase y fase recuerda claramente al «Super Mario Bros. 3», y muchos de los movimientos que se han tomado prestados para Mario nacen directamente del Super Mario 64»: triple salto, culazo, rebotar contra las paredes…
Lo que sí parece evidente es que se ha reducido el nivel de dificultad y la duración total del juego. En cada mundo encontramos casetas en las que conseguir cantidad de vidas, por lo que fácilmente terminaremos el juego en pocas horas y con muchas vidas por gastar. Pero la rejugabilidad de «New Super Mario Bros.» es máxima, no dudaremos en jugarlo una y otra vez. Pocas veces hemos visto una adaptación tan fiel al original, que conserve toda su inspiración retro mezclada con elementos en 3D y que sea capaz de conquistar de nuevo a cientos de miles de jugadores.

Guía de juego

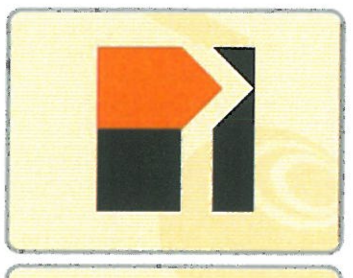
Aprender a controlar a Mario de primeras no supone ningún problema. La clave consiste en controlar la inercia de Mario o caeremos al vacío constantemente. Eso sí, poder rebotar contra las paredes nos salvará de muchas muertes seguras. Sólo necesitamos un botón para correr y otro para saltar. Para caer con fuerza basta con pulsar abajo en la cruceta. Nada más.Es vital encontrar las tres estrellas por nivel para poder acceder a fases paralelas y completar el 100% del juego. Muchas veces las estrellas están realmente escondidas, y sólo tendremos acceso a ellas si somos capaces de combinar un salto determinado con algún rebote sobre un enemigo o aprendernos una secuencia que nos permita avanzar. Utilizar concienzudamente el objeto que guardemos en la recámara es un punto importante, aún más en los niveles finales donde la lava y las erupciones espontáneas serán cosa habitual.El enemigo final será la mayoría de las veces Baby Bowser, y es realmente sencillo de derrotar, incluso demasiado fácil. Su inteligencia artificial se limita a venir hacia nosotros y atacar. Por lo demás, nada debe entorpeceros un viaje a los años ochenta para revivir vuestros mejores momentos con un plataformas de scroll lateral.



NDS

Big Brain Academy

¡Sigue la moda de los juegos cerebrales! Tras el éxito de «Brain Age», llega ahora «Big Brain Academy» para poner a prueba nuestras neuronas. No, si al final va a resultar que esto de ejercitar la mente con Nintendo DS se va a convertir en todo un nuevo género.

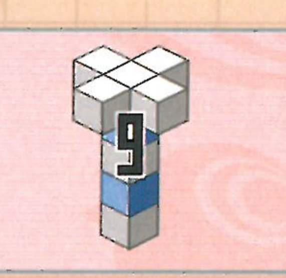




Al igual que el estupendo «Brain Age», «Big Brain Academy» ofrece una serie de ingeniosos minijuegos, quince para ser exactos, donde tendrás que emplear toda tu astucia y agilidad cerebral para obtener las mejores puntuaciones. Las pruebas están divididas en cinco categorías: pensar, memorizar, analizar, calcular e identificar, y se aprovechan de la pantalla táctil para introducir las respuestas con rapidez. El objetivo es siempre resolver el mayor número de problemas dentro del tiempo limitado, así que cuantas más respuestas obtengas, mejor la puntuación. Como en «Brain Age», te puedes someter a un examen general que evalúa tu cerebro o practicar individualmente en las pruebas que más te gusten. Los juegos son variados e ingeniosos, y aunque podemos poner en cuestión la validez científica de algunos de ellos, no cabe duda de que ponen las neuronas en marcha, de un modo u otro. La estética es desenfadada y cómica, en agudo contraste con la aséptica presentación de «Brain Age», e incluso se aprovechan los efectos sonoros para orquestar una prueba de tipo "Simón". El multijugador es solvente gracias a la posibilidad de jugar mediante descarga DS con hasta 8 participantes, pero se hecha de menos poder compartir una misma consola para registrar y comparar las puntuaciones de diferentes jugadores. Total, un juego ideal para "cerebritos".

Valoración

Gráficos	■■■□□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■□□

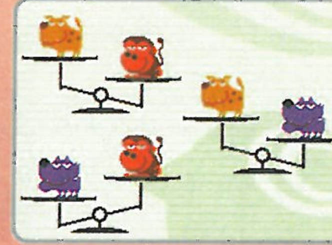




Con el lápiz firme y seguro

Aunque en este juego la pantalla táctil y el micrófono de la «Nintendo DS» no están aprovechados de un modo tan espectacular como el de «Brain Age», al menos tiene una ventaja importante frente a su ilustre predecesor, y es que no tendrás ningún problema de reconocimiento de números o letras. Todo se resuelve pulsando iconos o teclados virtuales. ¡No es tan divertido como escribir a mano alzada, pero es práctico!







Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Puzzle

Lanzamiento
julio

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.bigbrainacademy.com

¿RECUERDAS LO QUE CENASTE ANTES DE AYER?

Si aún lo estás pensando, puede que tu cerebro no esté en forma

BRAIN TRAINING™

del Dr. Kawashima
¿Cuántos años tiene tu cerebro?

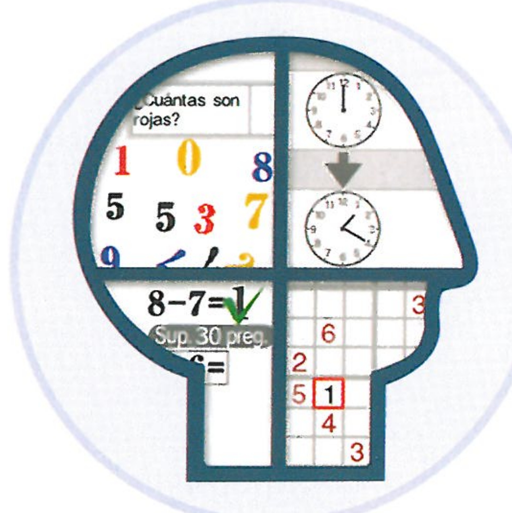


Programa de entrenamiento para mantener en forma tu cerebro a través de divertidos retos mentales

Tras años de estudios, el **Dr. Ryuta Kawashima**, un renombrado **investigador** en **neurología japonés**, ha desarrollado una serie de **ejercicios rápidos** y desafiantes diseñados **para reforzar la capacidad del cerebro**, esos retos mentales han sido trasladados y **adaptados al software Brain Training**, de la consola portátil Nintendo DS, para permitir a sus usuarios entrenar su cerebro.

EJERCITA TU MENTE. ENTRENA TU CEREBRO

Muchas actividades, como **leer en voz alta o resolver problemas matemáticos muy sencillos sirven para ejercitar nuestro cerebro**, la ventaja de este software es que los ejecuta de un modo ordenado. **Nuestras costumbres y ritmo de vida perjudican la salud de nuestro cerebro**. Dormimos poco, bebemos demasiado... y **no estamos concienciados de que, igual que realizamos algo de deporte o cuidamos nuestra alimentación debemos cuidar de él.**





ENCONTRAR LA FORMA ES DIVERTIDO

Sumas, ejercicios de lógica, percepción espacial, o juegos de **SUDOKU: Escribes y tachas directamente en la pantalla, o hablas al micrófono. De esta manera, la forma de juego es más intuitiva, cómoda y rápida.**



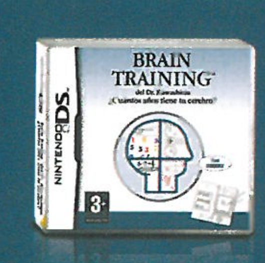
EL OCIO PENSADO PARA CUALQUIER GENERACIÓN

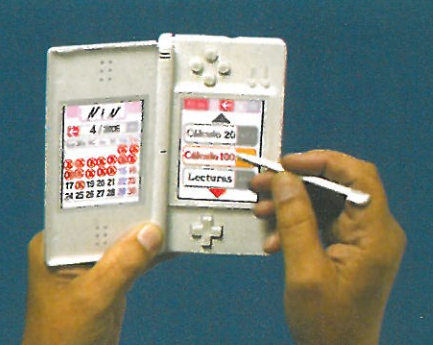
BRAIN TRAINING™ | TRAUMA CENTER™ | ELECTROPLANKTON™ | TETRIS® DS | BIG BRAIN ACADEMY™ | NINTENDOGS™

ENTRENA TU MENTE, PRACTICA BRAIN TRAINING

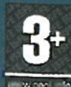
Sólo tienes que girar la pantalla hacia la mano con la que escribas, enfrentarte a retos sencillos que se irán complicando periódicamente y controlar tus progresos a través de su calendario interno.

TU CEREBRO NECESITA MÁS JUEGO, PIÉNSALO









NINTENDO DS

NDS

TAO'S ADVENTURE

¿Cuántos cuentos de hechizos me has contado, Tao? Uno de los géneros que más aprecian los usuarios de Nintendo es el rol, y en el caso de su portátil de doble pantalla no se puede decir que anden sobrados. Para ayudar en esta tarea llega Tao's Adventure, un explorador de mazmorras al estilo Diablo que utiliza todas las capacidades táctiles de la Nintendo DS. La historia nos relata los acontecimientos en los que Tao se ve involuntariamente envuelto como protagonista, teniendo que salvar a su aldea de un conjuro de una malvada criatura mágica (esto me suena). El desarrollo del juego es sencillo: tendremos que subir piso por piso una torre de cuarenta alturas, enfrentándonos a toda clase de bichos y de vez en cuando a jefes finales. La parte original viene por parte del sistema de control, ya que los hechizos que utilicemos tendrán que seguir un esquema en la pantalla de abajo, y así poder invocar o dar órdenes a monstruos que iremos recogiendo a lo largo de la aventura. Ciertamente, no cuesta mucho hacerse con el control y utilizar el lápiz como varita mágica, pero hay hechizos que tela... El título también incluye partes de entrenamiento, donde el jugador puede recoger huevos de los que saldrán nuevos monstruos, y que podrán acompañarle para que luchen a su lado. Los gráficos están enteramente en 3D y lucen notablemente, pero según avanzamos vemos poca variedad en escenarios y una mejoría en los hechizos, lo cual choca un poco por la diferencia entre unos efectos y otros. «Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal» es un juego curioso y bastante largo, aunque copia algunos conceptos (como el tema de la varita mágica de Harry Potter) y quizá se pueda hacer pesado si no te apasionan las mazmorras. Si es así, seguro que sabes sacarle jugo.









Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■□□□





Ficha Técnica

Compañía
Konami

Género
Rol

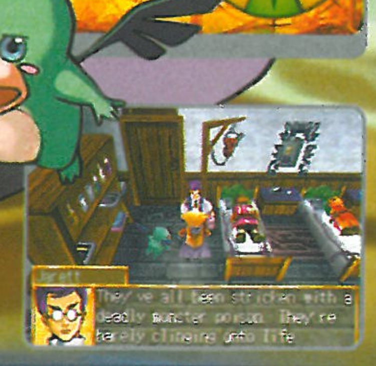
Lanzamiento
Junio

Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercontacto
www.konami-europe.com

La mezcla es riqueza

«Tao's Adventure» ha cogido unos cuantos géneros para meterlos en un original popurrí. El planteamiento principal es el de un "dungeon crawler", género friki por antonomasia, pero con adiciones extraídas de juegos al estilo tamagotchi y realización de conjuros a través de la pantalla táctil que le dan más vida al asunto. Es más recomendable, por cierto, utilizar el lápiz estándar de la DS, ya que con el dedo (como muchos estamos acostumbrados) se hace imposible dada la complejidad de movimientos. Sin embargo, el sistema de lucha, propio de los títulos roleros, corta un poco el rollo y hace más difícil encasillarlo dentro de una clase. Tienes un poco de todo, ¡así que no te quejes!

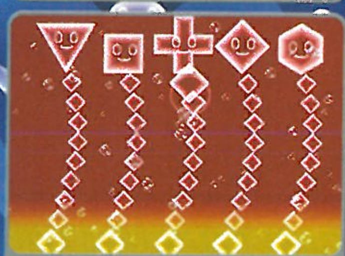


ElectroPlankton

Con la originalidad por bandera, este nuevo título busca estimular la creatividad musical de los jugadores con una experiencia que no se parece a ninguna otra. Resulta difícil definir con exactitud lo que es «ElectroPlankton», porque desafía las convenciones de lo que uno espera encontrar en un videojuego. Sin registros de puntuaciones, sin posibilidad de guardar tus progresos y sin objetivos concretos para batir, se trata más bien de un juguete en el sentido estricto de la palabra que utiliza la música para divertirte, o quizá incluso podríamos hablar de un instrumento musical en toda regla. El tema común de este peculiar sintetizador está basado en microorganismos acuáticos a los que manipulas para componer las más fantásticas melodías, acompañadas de una presentación visual abstracta y fascinante. En total hay diez tipos de plankton, cada uno con su propio hábitat, que producen diferentes resultados sonoros y visuales al interactuar con ellos mediante el lápiz táctil o incluso el micrófono de la Nintendo DS. Con un poco de experimentación, puedes crear cosas muy agradables al oído, pero como no puedes combinar los diferentes tipos de plankton, no hay oportunidad de llegar a algo realmente complejo. Lo que más duele es que tus creaciones son efímeras, no puedes conservarlas para compartirlas luego con otros oyentes o compararlas con las de otros jugadores. Así las cosas, resulta difícil hablar de "jugabilidad" con este título, aunque su abstracta concepción y presentación resultan sin duda estimulantes y originales. Es un esfuerzo admirable por llevar el medio a otro nivel, pero por desgracia, solo lo podemos recomendar a aquellos que busquen la creatividad por encima de todo.

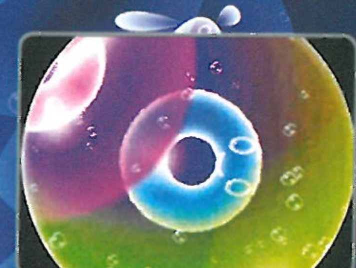








Intenta crear sonidos agradables, lo mismo consigues música celestial.







Valoración

Gráficos	■■■□□□
Jugabilidad	■■■□□□
Sonido/FX	■■■■■■
Originalidad	■■■■■■

Echándole imaginación

«ElektroPlankton» es la obra de un músico japonés llamado Toshio Iwai y tal vez por fidelidad a su visión artística, este título se sale de las convenciones habituales para entrar de lleno en la definición de arte interactivo. En teoría, varios jugadores podrían reunirse para crear música juntos, como una banda de Jazz, y tal vez llegar a grabarla mediante un dispositivo externo. ¿A que sería bonito?



Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Música

Lanzamiento
Julio

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
http://electroplankton.nintendods.com



Videojuegos

Nuevo sistema de clasificación por edades de los videojuegos

www.pegi.info



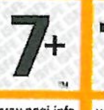
Calificación por edades

Cada videojuego será clasificado dentro de uno de los cinco **niveles de edad disponibles**, siendo indicado con uno de los siguientes marcadores de edad en el frontal y trasera del mismo.

Indicadores de edad para mayores de:













Pictogramas informativos

Cada videojuego, excepto aquellos clasificados 3+, mostrará además uno o más pictogramas de contenidos en la parte trasera, **indicando las razones principales por las que ha sido dada la clasificación de edad**.





Violencia | Sexo o Desnudez | Miedo





Drogas | Lenguaje Soez | Discriminación

El descriptor de miedo será utilizado con mayor frecuencia en los 7+ para indicar que el juego puede asustar a niños pequeños

¿Dónde mirar?

En la parte inferior del frontal del videojuego, encontramos un indicador PEGI que nos muestra la edad recomendada con la que se clasifica el producto. En la trasera, además encontraremos un pictograma que nos indica las características concretas por las que se clasifica el producto dentro de una determinada edad.




Una elección de total confianza





aDeSe

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO

www.adese.es

NDS

SUPER PRINCESS PEACH



¡Oh, no! ¡Que nos han secuestrado a Mario! ¡Rápido, llamen a Luigi! ¿Cómo? ¡También se lo han llevado! La única que puede salvarlos ahora es... ¡¿la princesa Peach?! No pongan esa cara, oigan, que estamos en plena época de la liberación de la mujer, las chicas son guerreras y todo eso. Además, ya iba siendo hora de que Peach espabilase y abandonara su papel de damisela en peligro para sumarse a las filas de los héroes de plataformas. ¡Las chicas al poder! «Super Princess Peach» supone un regreso al universo de Mario, con sus nubes y montañas sonrientes, koopas, plantas pirañas y demás elementos característicos. A este diseño gráfico familiar y encantador, que en todo caso ha experimentado un concienzudo y fresco redibujado para la ocasión, se añaden algunos elementos de juego innovadores que otorgan al título su identidad propia. Además de saltar, deslizarse y enfrentarse a los enemigos con la ayuda de Brillita, su leal sombrilla parlante, Peach cuenta con un "sensamedidor" recargable con el que desata cuatro estados de ánimo distintos: alegría, furia, tristeza y calma. Salvo la calma, que sirve para recuperar energía, los otros tres permiten a la princesa sortear los obstáculos del entorno o vencer a los jefes finales de forma creativa. Si es que cuando una mujer se pone emocional, no hay quien la pare.

Tal vez los más veteranos de las plataformas lo encuentren demasiado facilón, pero lo que le falta en desafío, lo suple con gracia y buenas maneras. ¡Teniendo en cuenta que es su primera aventura, Peach no podría haber empezado con mejor pie!

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■□□







All right! Fall back, troops!

De compras con Peach

El arsenal de Peach no se limita a una sombrilla mágica y a sus emociones, sino que además ha encontrado un uso para todas esas monedas que el tonto de Mario solía gastarse en una aburrida vida extra. Al final de cada nivel, puedes visitar la tienda y comprarte nuevas habilidades y mejoras, como la flotarilla o la taladrilla, entre otras. No son imprescindibles para vencer a Bowser, pero ayudan bastante en los niveles extra.

Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Plataformas

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.superprincesspeach.com

7+
www.pegi.info







SQUARE ENIX

VENCE TU LADO OSCURO

¡El Reino de Baron está amenazado por siniestras fuerzas!
No te dejes conquistar por la llamada del mal y emprende la aventura para devolver la luz al mundo. Resucita un legendario FINAL FANTASY, con nuevas armas, nuevos enemigos y emocionantes nuevas mazmorras que harán arrodillarse incluso a los aventureros más duros.
Saca el héroe que llevas dentro.

FINAL FANTASY IV ADVANCE
Sólo para Game Boy.



GAME BOY ADVANCE

www.nintendo.es

X-MEN EL VIDEOJUEGO OFICIAL

A mutante muerto, mutante puesto. No, no es que hayan hecho RPG de los friquis de «Las colinas tienen ojos» (¿alguien se anima?) sino que la cuadrilla X-Men sigue dando guerra a lo largo y ancho del veranito. Ahora es menester destacar las virtudes de su edición portátil, que tantos buenos ratos playeros promete. La verdad es que el subgénero superheroico no ha tenido demasiada suerte en estas plataformas, seguramente por el sota, caballo y rey argumental crónico y su tedio en la ejecución. Defectos que, mal que bien, se liman en este caso, que ciertamente supera la nota media de su clase. Como ya reseñamos en su día, la sinopsis se benefica de las buenas artes de Zak Penn y Chris Claremont, dúo dinámico de la casa Marvel que ha tendido un bonito puente eléctrico entre los episodios dos y tres de la trilogía "peliculera", con ese Lobezno de bonanza clamando venganza por la muerte de Jane y husmeando el rastro de Lady Deathstrike. Y mientras, Xavier y Magneto a sus guerritas y cositas. Uno de los mejores aspectos del juego es su posibilidad de controlar a un buen grupete mutante: el mentado Lobezno, el Hombre de Hielo, Rondador Nocturno, Coloso y hasta el propio Magneto. Todos, naturalmente, con sus propias habilidades perfectamente delimitadas y con su decisiva importancia en combate, según comprobaremos al cambiar de personaje sin parar el juego, solo con un golpe de gatillo y cruceta. Eso sí, las acciones de nuestra patrulla serán básicamente plataformeras (saltos y golpes), aunque para zumbar a los tontainas enemigos nos sobra. Unos escenarios bien inspirados del original (el lado Alkali, la Estatua de la Libertad o Dark Cerebro), aunque algo laberínticos y varios buenos detalles fanáticos se bastan y sobran para superar holgadamente el listón de calidad. Estamos en verano, ya sabes.



La patrulla X tendrá que desplegar todos sus superpoderes.

Ficha Técnica

Compañía
Activision

Género
Acción

Lanzamiento
Junio

Dirigido a ...
+ 7

Cibercontacto
www.x-mengame.com

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■□□□

Ilustrándonos un poquito

Uno de los aspectos más agradecidos del juego es la forma de desarrollarse y abrirse cual abanico (o pay-pay): a base de secuencias estáticas a golpe de motor gráfico donde se superpondrán cuadros de texto estilo viñetas junto a cada personaje perfectamente dibujado en plan cartoon. Un poco a la manera «XIII» pero con el genuino sabor del noveno arte. Desde luego, un acierto y un detallazo para los fans de la saga en éste su presuntamente último episodio. Ya se verá.



TEXTOS: CHEMA ANTÓN

XBOX 360

MOTO GP' 06

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■□□□

El aspecto de la Next-Gen

▸ Desde 1989, cuando apareció el mítico «Hang-On», los juegos de motos han cambiado mucho. Antes era frenar y acelerar, ahora es eso pero con el freno delantero o trasero, repartiendo el balance moviendo al piloto, rozar la rodilla para medir las apuradas... eso sin hablar del aspecto visual. Es francamente difícil para alguien que no esté familiarizado con los videojuegos distinguir entre una retransmisión real o la repetición de una de nuestras carreras. Sólo que en nuestra casa seguramente nos lo pasemos mejor, y consigamos que hasta Carlos Checa se proclame campeón.

Está comprobado: menos ruedas es más velocidad. Ponte el casco de Pedrosa y compruébalo

La fiebre del motor llegó a nuestro país mucho antes de Fernando Alonso. Desde los tiempos de Ángel Nieto, la pasión por los deportes de rueda ha calado muy hondo entre nosotros, pero no tanto en los videojuegos. Para cambiar esa percepción apareció «Moto GP» en Xbox y PC, el simulador de motociclismo por excelencia, y que llega ya a su cuarta entrega. La saga se estrena en la nueva generación de la mano de Xbox 360, en una notable adaptación para la potente máquina. Una efusiva intro-demostración nos da la bienvenida con acordes rockeros muy apropiados a la temática, tras la que llega el amplio menú de opciones, y de ahí al asfalto. Para los no iniciados en la serie, avisar de que este título se juega con mucho tacto en los pulgares, por tanto los amantes de los arcades tendrán que corregir sus vicios por el tutorial a modo de autoescuela virtual. Además de acelerar y frenar de la forma más típica, tendremos que tener en cuenta el reparto de pesos, en el que influye directamente el cuerpo del piloto y que nosotros manejaremos. Así, al acelerar a tope será mejor mantenerse agachado para que la tracción y el rozamiento no acaben con nuestros huesos en la gravilla. De hecho, en las primeras partidas parecerá que manejamos exclusivamente a Sete Gibernau (al que por cierto le deseamos una pronta recuperación de su último accidente). El motor físico se manifiesta sobresalientemente en estos accidentes, pero también en las reacciones de las motos – cuando "culea" pasas más miedo que en un final boss de «Resident Evil» – y otros detalles gráficos.

No pierdas ojo

En el apartado visual muy pocos peros que ponerle: escenarios excelentes en general (sobre todo los maravillosos circuitos urbanos), una sensación de velocidad muy lograda (sin trucos tipo partículas) y motos perfectas. Sin embargo, algunas texturas cutres y bajones de frame rate empañan algo un gran trabajo. Por el lado del sonido es más difícil encontrar pegas, ya que rayan a un gran nivel tanto las cañeras composiciones como los variados y excelentes sonidos de las motos. Si escuchas con atención, se puede oír hasta el rozamiento del aire o el ruido del neumático. Pero si tienes algo de memoria, las músicas te resultarán familiares, puesto que algunas están recicladas de la última versión. En definitiva: lo más importante es que «Moto GP 06», si bien no riza el rizo comparado con las versiones anteriores ni en opciones ni en sus gráficos algo conservadores para la máquina en la que corren, es un título de primera dentro de los racers. Largo y desafiante para un jugador, el multiplayer online es espectacular, lo suficiente como para merecer la compra por sí solo.









Escenarios y motos perfectos se suman a una gran sensación de velocidad.

15 + 1 jugadores online

¿Qué hacen cuatro japoneses, cuatro italianos, cuatro americanos y cuatro españoles si coinciden todos en Xbox Live? Parece un chiste, pero lo más seguro es que estén jugando a Moto GP 06, ya que permite hasta 16 corredores simultáneos. Pero es que además los modos online y offline están íntimamente relacionados gracias al sistema "seed", que consiste en una puntuación compartida para ambos modos en la que se muestra el nivel de habilidad que tenemos. Comenzamos con 100 puntos, pero irán bajando según perdamos carreras (que lo haremos) y sólo se podrán recuperar ganándolas, tanto conectados como no. Unido a las infinitas posibilidades de personalización, es todo un acierto para combinar las dos formas de jugar.

Ficha Técnica

Compañía
THQ

Género
Conducción

Lanzamiento
Junio

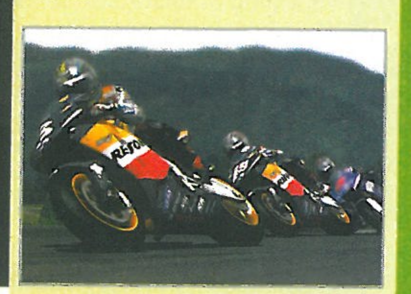
Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.motogp.com

Guía de juego



Si lo tuyo han sido hasta ahora las cuatro ruedas vas a necesitar un curso de reciclaje para dominar «Moto GP 06». No te asustes, no es difícil, pero es peculiar. A la hora de realizar los giros, por ejemplo, una moto es completamente diferente a un coche. Si mantenemos el pad direccional-manillar permanentemente doblado a una velocidad elevada seguramente nos veamos comiendo asfalto. Lo mejor es tomar las curvas haciendo contrapeso con el cuerpo del piloto, ya que la fuerza centrífuga está muy conseguida y será mejor medir hasta el último momento. En las frenadas, la elección de un bloqueo u otro dependerá de nuestra posición. Si es la internada en una curva en la que vamos muy pasados pero rectos, lo mejor es utilizar el freno delantero, pero casi exclusivamente en estas ocasiones, ya que para las demás es más sencillo controlar la moto con el trasero. Por otro lado, cuando tengas un toque o bien salgas derrapando de una curva y parezca que pierdas el control deja de acelerar y mantén el pad firme, en caso contrario podrías tener una muesca en el casco. Por último, mucha precaución con los saltos en los circuitos urbanos o las pruebas de derrapaje; si saltas torcido difícilmente tendrás salvación.



XBOX 360

BATTLEFIELD 2
MODERN COMBAT

Ni las hazañas bélicas bien cocinadas se toman vacaciones, hay que ver. Claro que maldita la falta que hace si todas las contiendas tienen tantos galones, medallas y hasta ensaladeras en la pechera como esta nueva entrega de la franquicia «Battlefield», que salta a la arena de la 360 cual rinoceronte en una tienda de cerámica y porcelana fina. Como es fácil de adivinar, la niebla guerrillera de este fantástico título se cuela hasta en su médula del enorme arsenal (cerca de 60 regalitos, algunos realmente artísticos y devastadores), así como los modos de juego, entre los que destaca, naturalmente, el multiplayer. Pero nada de pensar que el "single" es coser y cantar. De hecho, este último consta de veinte misiones con gran profundidad de campo, estrategia propagandística y realismo a tope a lo largo de los campos de batalla situados en Estados Unidos, Europa, China o la llamada Coalición de Oriente Medio. Vamos, una guerra global como mandan los cánones y sin lecciones de historia del abuelo Cebolleta algo molestas en ocasiones, todo hay que decirlo. Ademas, beneficiada por su revolucionario sistema HotSwap para poder afinar la táctica multidisciplinar en plena trinchera a las mil maravillas. Treinta vehículos por tierra, mar y aire, incluyendo helicópteros y diversos anfibios, nos permitirán movernos como pez en el agua en territorio enemigo, así como adquirir puntos de bonus para los múltiples uniformes disponibles, incluyendo Special Ops o "ingeniero de combate". Eso, sin contar un amplio catálogo de ítems conseguidos gracias a nuestra pericia victoriosa. En fin, una fetén demostración de que los tanques también son para el verano.



Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■□□□





Ficha Técnica

Compañía
EA

Género
Shooter

Lanzamiento
Abril

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.bfes.ea.com

Guerrilla comunera

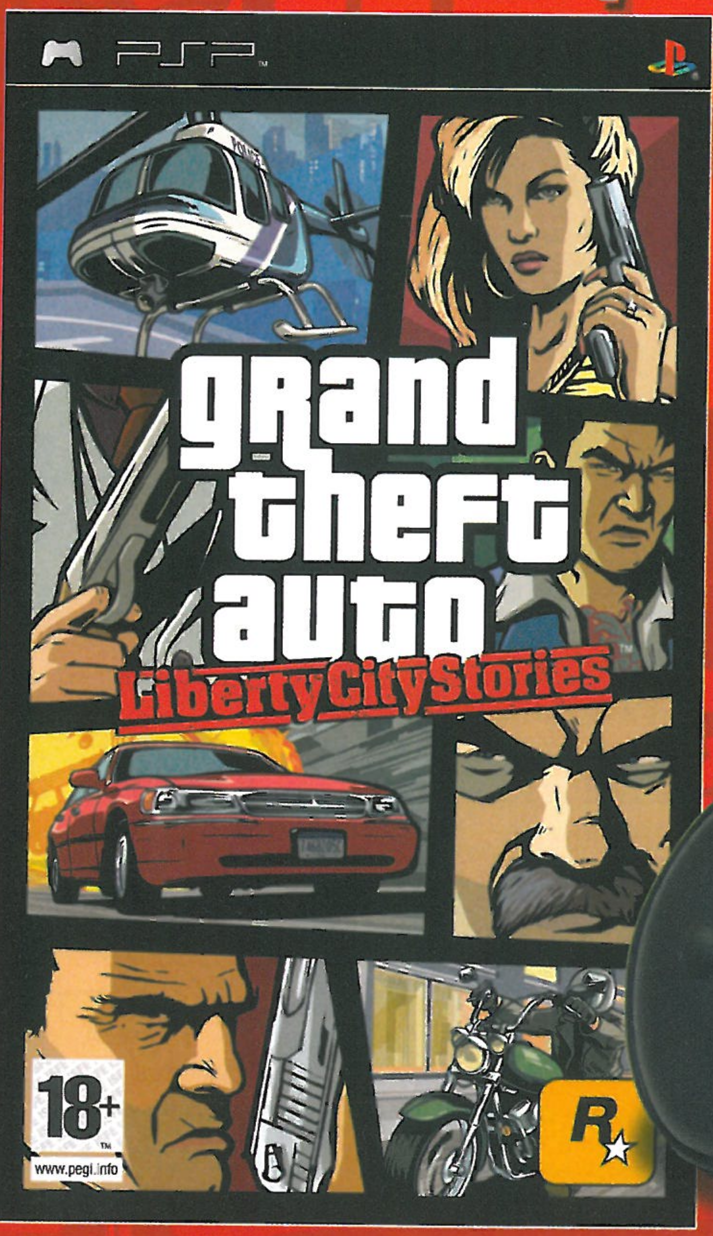
▸ Como sospechábamos, el modo online es la creme de la creme de este título. Atentos a sus poderes: hasta 24 jugadores en liza y con los 16 mapas (incluyendo nuevas zonas urbanas, tropicales o árticas) en la guantera, más zonas de exploración y explosión dentro de las cuatro grandes áreas disponibles... y, por supuesto, abundante material extra (armas, uniformes, vehículos...) a nuestra completa disposición en el "mercadillo bélico" ad hoc. En fin, ya se sabe que en esto de la guerra, la unión hace la fuerza. Los solitarios, a jugar a los dados.





www.elcorteingles.es

Por la compra de GTA Liberty City Stories de PSP llévate de regalo una funda para tu consola



49.95€

Funda para PSP
9.90€

Promociones sólo en El Corte Inglés

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Hitman Blood Money (PS2, Xbox)

Salvo en el nivel de dificultad más bajo, el número de veces que puedes guardar la partida es limitado. Si quieres guardar todas las veces que quieras, pulsa el botón START repetidas veces mientras estás guardando la partida y ese guardado no contará para el límite.

El código Da Vinci (PS2, Xbox)

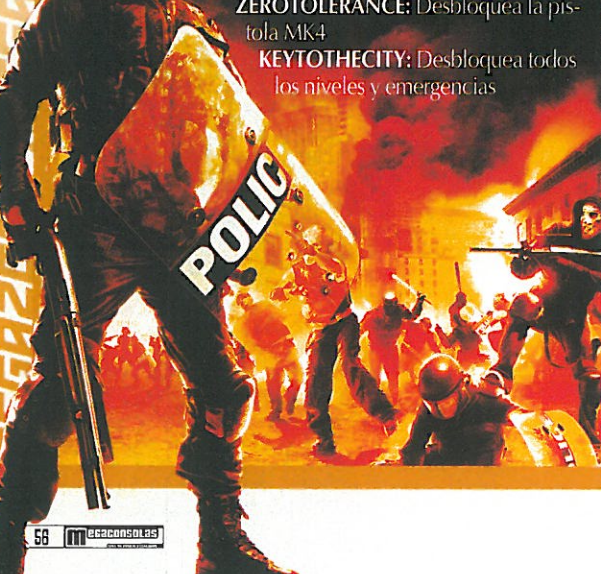
En el menú de opciones, elige la opción de códigos e introduce los que desees.

Et In Arcadia Ego: Todas las bonificaciones desbloqueadas
Apocrypha: Todas las entradas de la base de datos visual desbloqueadas.
Sacred Feminine: Salud doble
Vitruvian Man: Invencible
Clos Luce 1519: Selección de nivel
Phillips Exeter: Matar al primer golpe con un puñetazo
Royal Holloway: Matar al primer golpe con un arma

Urban Chaos (PS2)

En la pantalla de menú principal, pulsa: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Círculo, Abajo, Arriba y Círculo. En el caso de Xbox, pulsa el botón Y en vez del botón Círculo. Aparecerá una opción de cheats donde podrás introducir los siguientes códigos:

DANCINGFEET: Activa el modo discoteca
BURNERSREVENGE: Activa el modo terror
BURNINGBULLET: Las balas incendian a los enemigos
KEEPYOURHEAD: Sin cabezas
WHATWASTHAT: Voces chillonas
FRYINGTIME: Desbloquea a pistola aturdidora de largo alcance
MINIFUN: Desbloquea la minigun, que sustituye a la pistola
ISEEYOU: Desbloquea la MK2 térmica
ULTIMATEPOWER: Desbloquea el fusil de asalto MK3 con granadas ilimitadas
ZEROTOLERANCE: Desbloquea la pistola MK4
KEYTOTHECITY: Desbloquea todos los niveles y emergencias



Club de fans

Me alucina el universo de los agentes secretos. ¿Algún jueguecito?
Alonso Torremocha (Málaga)

Just Cause

Jueguecito o juegazo, porque espérate sentado a que llegue uno de esos títulos que pueden dar la campanada. Nos referimos a «Just Cause», que con su agente secreto Rico Rodríguez, especialista en derrocar gobiernos, vamos a tener motivos para meternos en un "sembrao" de padre y señor mío e intentar echar abajo los diabólicos planes de un estado con armas de destrucción masiva. El argumento nos llevará cumplimentar 21 misiones principales de acción frenética, sumergidos en un entorno increíblemente detallado de 1.000 kilómetros de montañas, junglas, playas, ciudades y pueblos para ser explorados por tierra, mar y aire. No obstante se contará con una gran variedad de medios de locomoción, hasta más de 100 vehículos. Para conseguir nuestros objetivos, cómo no, arsenal de primera, desde ametralladoras y pistolas de todo tipo hasta granadas y objetos explosivos que recogeremos durante la partida para armar la de la mundial. Y ojo que también habrá misiones paralelas, como darle cera a narcotraficantes o liberar a pueblos oprimidos, y las podremos afrontar con gran libertad de acción. Será a partir de septiembre en PS2 y Xbox 360.



Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com



Galería

Para celebrar el décimo aniversario del nacimiento de Sonic nos llega este estupendo retrato hecho por José María Lao (Madrid), de 12 años. Sigue jugando, ahora también con tu premio: «Sega Classics Collection».



Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).



NUESTROS CINCO FAVORITOS

1 Hitman Blood Money (PS2)
El Agente 47, a pie de obra (siniestra) y sin armar demasiado revuelo, nos ha traído un "encarguito" especial que es una joya.

2 Tourist Trophy (PS2)
Los creadores de «Gran Turismo» siguen demostrando que su estado natural es la velocidad, también sobre dos ruedas.

3 Metal Gear Acid 2 (PSP)
Sin llegar al nivel de las aventuras en PS2, esta segunda parte en la portátil nos ha deparado emociones fuertes con su sigilo por turnos y grandes batallas.

4 Brain Training (DS)
Quien crea que darle al coco no entra el esquema de un videojuego que pruebe éste y ya verá lo divertido que le resulta. ¡Genial!

5 X-Men: El videojuego oficial (Xbox 360)
Aunque no es precisamente un juegazo, los nuevos mutantes, el renovado repertorio de habilidades y el argumento peliculero nos lo han hecho pasar bomba.

Retrato ...t

...Buzz

1

EDAD: Apenas un par de años en la profesión, aunque ya se sabe que la tele quema lo suyo.
LOOK: Entre Horacio Pinchadiscos y Lauren Postigo: esas gafas a lo Michael Caine años 60 le dan un toque intelectual y moody del que, evidentemente, carece, como deja claro su corbata color tintorro aguado.
CURRÍCULO: Tras chuparse todos los programas de "Aplauso" y "La juventud baila", el bueno de Buzz fue medrando en programas locales estilo "Lingo" y telemaratones pitonisos hasta que le llegó su gran oportunidad, que no rechazó.

2

CARÁCTER: Terriblemente humilde y distendido, como se puede apreciar en las declaraciones a sus "compañeros" de la Prensa tras el éxito del primer juego: "Era tan revolucionario que estaba seguro de que Sony volvería a ponerse en contacto conmigo muy pronto. He tenido otras ofertas, por supuesto, pero estoy encantado aquí... Obviamente, aún más importante que el dinero es la posibilidad de dar rienda suelta a mi genio creativo". Aparta Modesto, que entra Buzz.

3

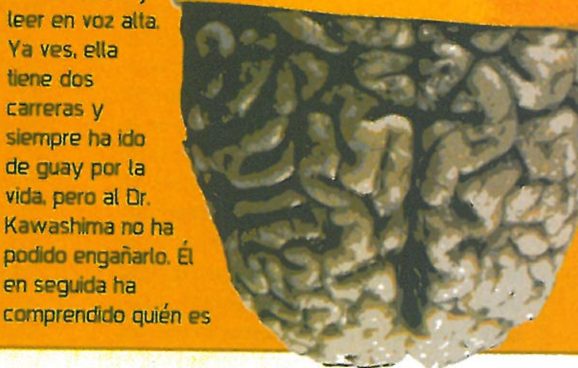
AMIGOS: Además de algún concursante pelota, su glamurosa azafata es Rose, que en «El gran reto» regresa con falda menguante y sonrisa creciente a ver si por fin ponen en firme su contratillo basura.
PLANES: Visto su éxito, planea tercera parte del concurso, al tiempo que estudia irse de gira este verano con Bustamante y Bertín Osborne en plazas de toros manchegas.

Te lo dice Galibo ...

El poder de la mente

No sé yo si ‹Brain Age›, el nuevo juego de Nintendo DS que evalúa tu capacidad cerebral, realmente te hace más inteligente o no. Pero una cosa está clara, y es que desde que llegó a mi casa, mi mujer ha descubierto que en realidad no soy tan tonto como ella creía.
Ahí están las pruebas, majetes. Según este juego, tengo un cerebro de 40 años, y ella de 42. Son dos años de diferencia. ¡Dos años! Mi cerebro es más ágil, más juvenil, más... Bueno, mejor. Es como una máquina bien engrasada de resolver problemas matemáticos y leer en voz alta.
Ya ves, ella tiene dos carreras y siempre ha ido de guay por la vida, pero al Dr. Kawashima no ha podido engañarlo. Él en seguida ha comprendido quién es el cerebro privilegiado de la relación. Qué caray, si pude convencerla para que se casara conmigo, creo que eso ya dice mucho de mi astucia.
El caso es que en el otro juego de inteligencia, ‹Big Brain Academy›, ella me aniquila, saca notas muy superiores a las mías, y no sabemos por qué. Bueno, yo sí lo sé: es que en ése título no se pueden hacer trampas. Pero en fin, eso no tiene por qué saberlo, ¿no?





Foro abierto

¿Qué hay de más historias de «MGS» en PSP, aparte de las Ac!d(as), o más bien sosas, editadas hasta el momento?
Alberto Káustico Rdz. (e-mail)

Bueno, parece que vas con "rintintín", pero oye, que Snake no ha estado tan mal en la portátil, eh. En cualquier caso habrá más «Metal Gear Solid» en la consola de Sony. Su argumento se desarrollará después de «MGS3» y tendrá relación con la entrega que saldrá para PS3. Y apúntate el nombre de Big Boss, será el protagonista.

¿Es verdad que no habrá más juegos para N-Gage? ¿Y ahora qué?
Marisa Hernández (Sevilla)

Pues por desgracia la noticia es cierta. No habrá más juegos para la portátil de Nokia. No obstante la compañía finlandesa no va a dejar de apostar por los videojuegos, ya que los teléfonos de su nueva "Nseries" están preparados para incorporar juegos más potentes que la propia N-Gage, como «One-Who's next» o «System Rush Evolution».

Puedes escribirnos a:
José Abascal 55, Entreplanta Izda.
28003-Madrid.

O si prefieres por e-mail a:
megaconsolas@estrenos21.com



REALISMO A TOPE PARA XBOX 360
Volante Nitro Racing Wheel

El volante Nitro Racing Wheel de Joytech se presenta como la experiencia de conducción ideal para la consola de Microsoft. El sistema dual de cojinetes confiere a los jugadores un manejo perfecto en todos los títulos de conducción de Xbox 360, además de proporcionar realismo y una precisa sensación de conducir. Entre sus funciones adicionales destacan el cambio secuencial y las palancas tipo mariposa al estilo de la Fórmula 1, el cabezal del volante totalmente de caucho y un conjunto de pedales antideslizamiento. Por otro lado, el volante cuenta con simulación feedback de vibración dual de alta intensidad que sumerge a los jugadores en el corazón de la acción, y toma en cuenta la opción online de Xbox Live!

ESTUCHE PROTECTOR TRANSPARENTE



Hombre precavido vale por dos. Buena nota debiéramos tomar de ese refrán, más ahora que nos vamos de vacaciones y no queremos desprendernos de nuestra PSP. Para protegerla de arañazos y de la suciedad que siempre por ahí pulula, Ardistel acaba de lanzar al mercado un práctico Estuche Protector Transparente. Así, aparte de mostrar el bonito diseño de nuestra portátil, la tenemos siempre libre de desagradables sorpresas. Además podemos decorar el Estuche con las carátulas que vienen incluidas en el pack. Y también lo tenemos disponible en dos colores: blanco y negro. Vamos, que ya que tenemos que proteger nuestra PSP que sea con algo de estilo.

YA ESTÁ AQUÍ DS LITE
Incluye mejoras respecto a la consola original

Como quien dice hace nada que salió Nintendo DS y después de revolucionar el mercado ya tenemos nueva versión. Y llega con un diseño más moderno y ligero, dos nuevos colores (blanco y negro) y mejor iluminación. Nintendo DS Lite, nombre de la nueva réplica de la portátil, está disponible desde el pasado viernes 23 junio y, además de las mencionadas mejoras, incluye las características propias de la consola original. A la sazón: dos pantallas, una de ellas táctil, reconocimiento de voz, gráficos en 3D, compatibilidad con todos los cartuchos de juegos de GBA, función Chat y capacidad de conexión inalámbrica y vía Wi-Fi para partidas multijugador excitantes. Seguro que más de uno le enamorará el cambio de aspecto. Los cambios más agradecidos vienen del lado de sus funciones. El nuevo control de brillo para sus pantallas, con cuatro niveles ajustables, nos proporciona partidas más "luminosas". Otra innovación es la nueva posición del micrófono, justo en medio para captar mejor la voz del jugador. Además el tamaño del lápiz táctil es más grande y ergonómico para una mayor fiabilidad en la partida, al cual se le ha buscado nuevo y propicio alojamiento en el lateral derecho de la consola. ¡Bienvenidos a la renovación!



LA LEYENDA DEL ZORRO
Banderas en UMD



Antonio Banderas se vuelve a poner el antifaz para lanzarse a una nueva aventura de capa y espada, al lado de la bellísima Catherine Zeta-Jones. En esta segunda película, el intrépido Zorro tendrá que salvar el futuro de su país, además de su matrimonio, ya que su esposa ha quedado prendida de apuesto conde con más peligro que un mono conduciendo. Chispeantes diálogos, escenas de acción espectaculares y una banda sonora para cabalgar en nuestro asiento se desbordan en este UMD peliculero.



JUEGOS JAVA
envía un mensaje con JUEGOS17 + un espacio + código al 7494
O LLAMA AL 806 52 60 83
TOP JUEGOS
NOVEDAD
OFERTA DEL MES
1 RELOJ PARA TU MÓVIL CON TU COMPRA*
TAMAGOCHIS
WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
SOLO LAS ULTIMAS NOVEDADES PARA MOVILES
Atención al cliente (10-17 h)
902 01 01 27
MUSICA REAL
ARTISTAS ORIGINALES
REAL31
7808
RECHAZA IMITACIONES
¡¡¡CHATEA DÓNDE Y CÓMO QUIERAS!!!
XMESSENGER PARA MOVILES
¡¡¡TU MESSENGER EN TU MÓVIL. DESCARGATELO Y CHATEA!!!
ENVIA MSX40 + ESPACIO + 2269 AL 7494
¡¡¡sólo tienes que descargártelo y comenzar a chatear!!!
TOP TONOVOCES
TONOVOCES
envía un mensaje con POL71 + un espacio + código al 7808
O LLAMA AL 806 52 60 87
ESTOPA
MECANO
POLIEXITOS
envía un mensaje con TONOS79 + un espacio + código al 7808
O SI LO PREFIERES PUEDES DESCARGARTELOS LLAMANDO AL 806 52 60 87
últimas novedades
top polifónicos
ESPAÑOLAS
CINE TV
POP ROCK VIDEOJUEGOS
80014 James Bond
80083 Looney Tunes
80108 Benny Hill
80172 Hawaii Five-O
80498 El fantasma de la opera
82984 Paquito El Chocolatero
83736 Doom
83737 Dragon Ball Z
84060 Sweet home Alabama
84207 El Padrino
84333 La historia interminable
84440 El señor de los anillos
84550 Curro Jimenez
84560 SWAT - Ih de Harrelson
89017 One
89051 Muñeca de trapo
89292 Amo a Laura
89232 Opa yo viazer un corra
89075 Hips dont lie
84937 Kill Bill - Silbido
89222 Dejame verte
82935 Noches de bohemia
85944 Eras tu
85504 Soldadito marinero
82652 Fiesta Pagana
88628 No quiero verla mas
85503 So payaso
85314 Te regalo
85290 La camisa negra
88627 Besos
85351 Zapatillas
85316 Ven bailalo
84724 El bueno, el malo y el feo
84520 Sexo en Nueva York
85441 Verano azul
84540 El último mohicano
83883 Fraggle Rock
80143 La Pantera rosa
84064 Pulp Fiction
80017 Mision Imposible
85606 Vals de Amelie
84067 El Exorcista
84064 Darth Vader Marcha Imperial
84095 Rocky
84231 Bar coyote
83834 La abeja maya
85508 Pasión de gavilanes
88771 Anuncio Audi A4 - I got life
84692 Rasca y pica
84697 CSI Las Vegas
85342 La familia Munster
80025 The Simpsons
80125 Mortal Kombat
85894 Popcorn - Anuncio Clio
80774 Expediente X
80065 Friends
84759 Gladiator
84208 Moon river
80082 La Pantera Rosa
80194 Dirty Dancing Time of Life
83901 Zorba el griego
80074 El equipo A
80048 El coche fantastico
85974 Hospital central
89577 Dance (tema oficial Mundial 2006)
89476 Heroe
89522 Mas que nada
89523 Goleo VI
89524 Wake from Barcelona
89525 Aqui no hay Playa
89475 beat of my heart
89477 Sideral
89478 Beep
89496 Henna
89499 Mais que nada (TV Joga bonito)
89501 SOS (Rescue me)
89502 Puede ser
89503 Dont bother
89504 Una noche mas
89505 Fiera Inquieta
89507 Born in the USA
89506 The final countdown
89508 Walk like and egyptian
89509 One thing
89510 Take my breath away
89511 Independent women pt 1
89512 La fuerza neta del amor
89513 Mirame
89515 Angelito
89516 Fiesta
89517 Control myself
89518 So sick
89519 Never leave you ooh ohh ohh
80039 Eye of the Tiger
88145 Don't cha
85541 You're beautiful
88013 Sorry
80239 Final Countdown
80726 No woman no cry
80472 Every breath you take
89242 Dani California
83754 Kingdom Hearts
83750 Super Mario Brothers
83705 Zelda
83706 Worms
FOTOFONDOS
envía un mensaje con WAP46 + un espacio + código al 7808
O LLAMA AL 806 52 60 87
TOP
NUEVOS
CHICOS Y CHICAS MUY ANIMADOS
¡GARANTIZADO!

¡Prepárate para la lucha definitiva!

5 juegos antológicos reunidos por primera vez en tu PS2

STREET FIGHTER™
ALPHA
ANTHOLOGY

















